TVアニメにはない、未体験のストーリーがキミを直撃!

富士見ドラゴンブック 定価:本体580円(税別)

ISBN4-8291-4335-5
C0176 ¥580E
定価：本体580円(税別)

ひとつのルールで無限の可能性……それが

人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』がＲＰＧになって登場だ。キミは、エヴァのパイロットとなって、第３新東京市で巻き起こる出来事を解決していくのだ。ミサトたちと過ごすハチャメチャな生活から、使徒とのダイナミックな戦闘まで、エヴァンゲリオンの魅力がぎっしり。さあキミだけのエヴァを体験しよう！

MAGIUS
Multiple Assignable Game Interface for Universal System
[富士見汎用システム]
新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ
使徒接近!
泥士朗/
深海工房
富士見文庫

ISBN4-8291-4335-5

C0176 ¥580E

定価：本体580円（税別）

ひとつのルールで無限の可能性……それが

人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』がＲＰＧになって登場だ。キミは、エヴァのパイロットとなって、第３新東京市で巻き起こる出来事を解決していくのだ。ミサトたちと過ごすハチャメチャな生活から、使徒とのダイナミックな戦闘まで、エヴァンゲリオンの魅力がぎっしり。さあキミだけのエヴァを体験しよう！

「新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧⅡ」をプレイするには「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ

使徒接近！

泥士朗/深海工房

富士見文庫

NEON GENESIS EVANGELION
使徒接近!

現在、過去、未来……
連なる時間のなかに出会いがある

エヴァRPGIIへの誘い
EVANGELION RPGII GAME START

1 事のはじめ

INTRODUCTION

↓P25

それは
突然の出来事

識別信号
“青”!

そして始まる
レイとの
共同生活

2

イベント

EVENT

→P45

日々の訓練

破られる平和

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ

使徒接近！

泥士朗／深海工房

13-21
富士見文庫

本文イラスト　針玉ヒロキ

もくじ

新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧII

使徒接近！

第1章　作品紹介

1. この本の内容

このゲームは「エヴァンゲリオン」のMAGIUSサプリメント第二弾です。第一弾はエヴァと使徒の戦闘を題材としていましたが、この『使徒接近！』はシンジたちの生活に紛れ込んだ使徒を題材としています。

ルール説明は「エヴァンゲリオン（TV版）」の内容をある程度知っているという人向けに書かれてありますので、よく知らないとゆー人はビデオやLD、ムックなどをご覧になってください。まぁ、キャラクター名とだいたいの性格だけ知っていればなんとかなると思いますが……。

ちなみにTVアニメを収録したビデオやLDはキングレコードから、漫画やフィルムコミックは角川書店からそれぞれ出ています。

■ゲームの内容

ゲームの舞台は第3新東京市内。時期的には16話から17話の間に起こった外伝的物語に

なっています。

一人で遊ぶソロプレイでは、第3新東京市に侵入した使徒と、三人のエヴァ搭乗者の生活を。複数で遊ぶマルチプレイでは、ソロプレイの結果をふまえた上での使徒との戦闘をプレイすることになります。

ソロプレイとマルチプレイでは遊び方が異なりますので、それぞれのルールをよく読んでプレイしてください。

アスカ　とゆーワケで、このゲームはMAGIUS・新世紀エヴァンゲリオンRPGの第二作目。とはいっても、一作目との関連性はまったくといっていいほどないから、そこらへんは全然気にする必要はないわ。そして、このゲームを解説するのは、あたしたち栄光のエヴァパイロット！　まぁ、あたし以外はオマケだけどね。

シンジ　なんだよそれ。そんな言い方はないじゃないか。

アスカ　他に何だっていうのよ？　優柔不断男に無口女。ゲームの解説をするってのにこれ以上ふさわしくない組み合わせもないもんだわ。悔しかったらあたしを唸らせるようなビシっとした挨拶してみなさいよ！

シンジ　う……え、ええと。皆(みな)さん始めまして、解説役の碇(いかり)シンジです。

アスカ　………………。

シンジ　…………………………。

アスカ　何よ、それだけなの？

シンジ　え？　そうだよ……。

アスカ　……っかーっ、何て自己紹介。アンタ、ほんとにつまらない男ね。だからオマケだっていうのよ！

シンジ　そんなこと言われたって。どうすれば……。

アスカ　もーいいわ。ほら、ファースト。

レイ　……なに？

アスカ　なに、じゃないわよ！　いいこと、二人とも。今回はあたしがこの本のまとめを頼(たの)まれたの。本当はアンタたちと解説するなんて嫌(いや)なんだけど、ミサトからアンタたちの面倒(めんどう)も見てくれっていわれたから仕方なく組んでるワケ。だからしっかりやってくれないとあたしが困るのよ。わかった!?

シンジ　（ミサトさんって、こういうことを頼むのに限ってうまいよな）

レイ　……………………………………。
アスカ　わかったの!?　あたしがリーダーなんだからね！
シンジ　わ、わかったよ。
アスカ　ファーストも、文句ないわね。
レイ　ないわ。
アスカ　ＯＫ。ならいくわよっ！
シンジ　……まぁ、確かにアスカはこういうのむいているかもしれないけどさ。

2. エヴァンゲリオンの説明

●新世紀エヴァンゲリオンのあらすじ

突如（とつじょ）として起こった、南極大陸での大爆発。

……その結果、人類は津波（つなみ）、地震、異常気象、内乱、経済恐慌（きょうこう）と考えられるかぎりの、ありとあらゆる災厄（さいやく）に見舞われた。都市は完全に破壊（はかい）され、人類の大部分がそれから数年の間に死を迎（むか）えた。

これが、セカンドインパクトと呼ばれる人類史上最大の災厄である。
それから15年。
わずかに生き残った人類は過酷な環境を生き抜き、再び文明を再興しようとした。
だが、復興する文明を破壊しようとする意志が姿を現す。
使徒、と呼ばれる謎の生命体。
そして物語は、その使徒を迎え撃つ第3新東京市から始まる。
父親の愛を知らない14歳の少年、碇シンジ。数年ぶりに彼の前に姿を現した父・碇ゲンドウは、その彼に冷たく言い放つ。
人造人間エヴァンゲリオンに乗り、使徒と戦え……と。
父親が必要としているのは息子ではなく、エヴァと適応できる操縦者なのだ。そう知ったシンジはエヴァを拒絶しようとする。しかし、自分が乗らなければ重傷を負っている別の少女が乗せられると知ったとき、シンジは戦うことを決意した。
戦闘には勝った。
だが、少年の心には深い傷が残された。
他人から傷つけられないように、心を閉ざすシンジ。しかし、国連特務機関ＮＥＲＶで

の生活の中で、少しずつ彼と心を通わせる人々が現れた。
同居人でもある葛城ミサト三佐、エヴァ零号機のパイロットである綾波レイ、弐号機のパイロットである惣流・アスカ・ラングレー、親友の鈴原トウジや相田ケンスケ。
そして、NERVを通して感じる父の姿がそこにあった。激しい使徒との戦闘を交えて、少年は大人へと成長していく……。

アスカ　……なによこの説明！　あたしが名前しかでてないじゃないっ!!
シンジ　しょ、しょうがないんじゃないかな。アスカが登場したのは後の方だったし。
アスカ　だからシンジ中心の説明になるワケ!?　それじゃあ最初っから出てたファーストの立場はどーなるのよ？
シンジ　そ……それは……。
アスカ　ほらファースト、アンタもなんか文句いーなさいよ！　シンジばっか優遇されて悔しくなんないの!?
レイ　別に。
アスカ　〜〜〜〜っ!!　まったく、これだからファーストってきらいなのよ！

シンジ　まぁまぁ、アスカ。この本を買うような人なら、説明なんかしなくてもきっとストーリーをわかってると思うよ。

アスカ　ふーん、ほーぉ。随分(ずいぶん)と殿様(とのさま)商売じゃない。こういう本を買うよーなヤツなら、ストーリーを自力でチェックしろと。そーゆーことを言いたいのね？

シンジ　だ、だれもそんなこといってないじゃないか！

アスカ　なら、他にどうとれってのよ？

シンジ　だ、だから……。

レイ　……解説に、なってないわ。

アスカ　はっ！

シンジ　そ、そうだよ。ボクたち解説役なのに、アスカは文句ばっかり言ってるじゃないか。

アスカ　う、うるさいわね！　この本は今出てるＬＤやビデオの範囲(はんい)内の話だから、ストーリーの解説なんてわざわざする必要ないの!!

シンジ　それって、今いったことと矛盾するじゃないか。

アスカ　うっさいわね！　とにかく、そういうことなのよ!!

レイ　……………………………………………………。
アスカ　何よ、何か文句あるの!?
レイ　何も、言ってないわ。

●キャラクター紹介

・碇シンジ（いかりしんじ）

解　説／マルドゥック機関によって報告されたサードチルドレン。国連特務機関ＮＥＲＶの司令、碇ゲンドウの一人息子でもある。仕事にしか興味(きょうみ)を示さない父に対して憎しみを覚えると同時に、父の愛情を求めている14歳。複雑な家庭環境のため、傷つくことに臆病(おくびょう)になっており、他人の主張に対して反発ができない。だが後に葛城ミサトやアスカとの共同生活、学校での友達である鈴原トウジや相田ケンスケとの交流によって、少しずつ性格が明るくなってゆく。エヴァ初号機の専属パイロット。

・綾波レイ（あやなみれい）

解　説／マルドゥック報告書で最初に確認されたファーストチルドレンで、エヴァ零号機の専属パイロット。性格的には冷静沈着・無機的で人に心を開かない。後に、その肉体は使徒より発生したものであることが明かされる。肉体的な綾波レイは複数いるが、綾波レイの「魂」を持つ彼女は常に一人である。

・惣流・アスカ・ラングレー（そうりゅう・あすか・らんぐれー）

解　説／マルドゥック報告書で確認されたセカンドチルドレン。ドイツからやってきたエヴァ弐号機の専属パイロット。頭脳明晰で、14歳にして大学卒業資格を持つが、性格が自己中心的で気位が高い。ＮＥＲＶのドイツ支部から一緒だった加持リョウジを慕っている。

・葛城ミサト（かつらぎみさと）

解　説／国連特務機関ＮＥＲＶに所属する国際公務員。階級は三佐で、戦術作戦部作戦局第一課課長。第3新東京市で一人暮らしをするはずだったシンジを引き取り、共同生活を始める。仕事はそれなりに有能だが、家事・炊事能力には難がある。ビ

ール愛好家。

・赤木リツコ（あかぎりつこ）

解　説／ＮＥＲＶ技術開発部技術一課の責任者で、博士号を持つ才女。同じＮＥＲＶの葛城ミサトとは古くからの友達でもある。エヴァンゲリオンの技術面をサポートするが、物事をデータで判断する悪い癖（くせ）がある。

・碇ゲンドウ（いかりげんどう）

解　説／国連特務機関ＮＥＲＶの司令。最高機密である人類補完（ほかん）計画の総責任者でもあり、使徒撃退のためにエヴァンゲリオンを建造した人物。仕事のためにはどんな冷酷（れいこく）なことでも行なうが、ときどき人間らしい感情を見せるときもある。シンジの父。

・冬月コウゾウ（ふゆつきこうぞう）

解　説／ＮＥＲＶ副司令。碇ゲンドウの下という精神的なプレッシャーにも耐え、ＮＥＲＶの雑事を一手に引き受けるゲンドウの女房（にょうぼう）役。ゲンドウとは大学で教師と生徒

の間柄でもあった。趣味は将棋。

・加持リョウジ（かじりょうじ）

解　説／NERVの諜報部所属で、葛城ミサトの昔の恋人。平時にはミサトの前でリツコをくどいていたりする三枚目だが、実はNERVの機密を探りに来た情報工作員でもある。

・伊吹マヤ（いぶきまや）

解　説／NERVの技術局一課に所属するオペレーター。赤木リツコ博士の部下で、階級は二尉。少々潔癖性のきらいがある。

・日向マコト（ひゅうがまこと）

解　説／NERV作戦局一課に所属するオペレーター。葛城ミサトを直属上司に持ち、平時には洗濯物の回収を頼まれるなど苦労がたえない。階級は二尉。

・青葉シゲル（あおばしげる）
解　説／NERV作戦管制室で通信・情報分析を担当するオペレーター。階級は二尉。趣味はギター。

・鈴原トウジ（すずはらとうじ）
解　説／シンジの友達。ウジウジしたことが大嫌いな熱血漢。なぜかジャージを愛用し、関西出身なのか関西弁を使う。後にフォースチルドレンとなる。

・相田ケンスケ（あいだけんすけ）
解　説／シンジの友達。ミリタリーマニア&ビデオマニアで、明るい性格。ときどき一人でキャンプに行き、軍事教練をする趣味がある。

・洞木ヒカリ（ほらきひかり）
解　説／シンジが通っている第3新東京市立第壱中学校、2－Aの委員長。仕事は熱心だが真面目でカタい性格ゆえに男子からはケムたがられている。アスカの友達で、

トウジに片思いをしている。

・ペンペン（ぺんぺん）

解　説／葛城ミサトの同居人。新種の温泉ペンギンで、冷蔵庫の中で文明的な生活を営んでいる鳥類。なによりも温泉をこよなく愛する。後に洞木宅に疎開する。

アスカ　以上がエヴァの主な登場人物。とはいうものの、この本をプレイするだけなら最初の5人さえ知っていれば問題ないわ。まぁ後は……うろ覚えでも特に影響なし。あ、でも加持さんとヒカリは覚えておいてあげて。他ならぬ、あたしと縁の深い人物だから。

レイ　最初の五人……。

シンジ　父さんは、入ってないんだね。

アスカ　あら、だって碇司令って今回のゲームにほとんどでてこないじゃない。まだ伊吹の方が出番あるわよ。

レイ　……そう。

アスカ　なによその目は？　なにかあたし悪いこと言ったたってての⁉

レイ　別に。
アスカ　なら、その目で見るのやめなさいよ。
シンジ　……ボクにはいつもの綾波の表情にしか見えないけど。
アスカ　でも、あの目がなんかあたしを責めてるのよ。絶対に！
レイ　そんなこと、ないわ。
シンジ　ほら、綾波もこういってるし。次の解説にいこうよ。
レイ　そうね。
アスカ　あ、あたしは誤魔化（ごまか）されないわよ！　その女、いま絶対あたしにガンとばしたんだから!!

第2章　一人で遊ぶ場合

1. ソロプレイ　プロローグ

「識別信号……青？」
マヤが驚く。
いつものシンクロテストでの出来事。
ディスプレイの中にはエヴァの搭乗者である三人の子供たちが映っている。
実験の経過は、何も問題なかった。いや、むしろ順調だったといっていい。アスカの数値はあいかわらず高水準を保っていたし、シンジはそれを上回る勢いだ。二人に比べレイの数値が低いのが悩みの種ではあるが、取り立てて急を要する問題でもない。
いつもに比べれば、むしろのんびりしているといっていい実験風景。
だがその実験は、ディスプレイに一瞬映った表示によってとる緊迫したものへと移り変わった。
『識別パターン・青』
何の予告も前触れもなく、画面にほんのコンマ何秒かだけ映し出されたメッセージ。

本来ならば表示されるはずのない内容。

「先輩！」

ふり返ったマヤに、リツコも頷いた。

目の錯覚ではない。

「テスト中止、急いであの子たちを引き上げさせて！」

「しかし……」

「早く！」

リツコの決断は早い。周囲は一瞬意外そうな顔をしたが、命令通りの行動に移る。

「実験中止！」

「パルス切断、信号受理を確認！」

「パイロットを回収します」

騒然とする周囲の中で、立ち尽くすリツコ。

その頭の中では様々な可能性がシミュレートされていた。

「先輩、まさかＭＡＧＩにまた……」

「可能性がゼロとは言えないわね。でも、シンジ君たちの方に何かあったという可能性も

あるわ」

ＮＥＲＶのみならず、第3新東京市すべての中枢ともいえるコンピュータ・ＭＡＧＩに使徒が侵入した事件は記憶に新しい。

また、シンジがエヴァごと虚数空間に引きずり込まれたのもつい一週間前のことだ。

「単なる表示のバグという可能性も……」

「もちろん、それはそれで調べる必要があるわね。あたしが上に報告しておくから、あなたたちはシステム、ＭＡＧＩ、エヴァ搭乗者を徹底的に調査して」

「わかりました」

「あーっ、もういいかげんにして！」

アスカがキレた。

検査。

検査。

検査。

検査。

いったレイが腰かけている。
横ではあきらめきった感じのシンジと、こういった検査にはすっかり馴れ切っていると
次々と襲いくる検査の嵐に、堪忍袋の緒がブチ切れて成層圏へとすっとんだのだ。
検査。

三人の顔には、疲労の色が浮かんでいた。
経験したことのある人なら分かるかもしれないが、長時間の身体検査は重労働である。
アスカならずともヒスの一つも起こしたくなるというものだ。
「まぁまぁ。万が一ってこともあるでしょ」
ミサトがなだめるが、アスカの怒りは収まりそうにない。
「万が一？　あたしに限ってそんなことあるわけないじゃない。それより、年による目の
疲れってやつの方が可能性高いんじゃないの!?」
そのセリフに、リツコの眉がピクリと動いたのをシンジは見逃さなかった。
「そ、そんなことないよ。一人ならともかく、みんながその表示をみたってことだし。失
礼だよアスカ」
「なら、アンタなんじゃないの？　こないだ使徒にとりこまれてたでしょ」

「そ、そんなこと……」

「じゃあ何だっていうのよ。だいたいアンタがいつもそうやって……」

フォローのつもりが、完全にヤブヘビ。シンジは迫(せま)り来るアスカのヒスに防戦一方となった。

プシュ。

ギャイギャイとわめきたてるアスカをしり目に、レイがドアの方へと歩き出す。

空気の抜けるような音を出して開くドア。

「次の検査……先、行くから」

「あ、綾波。まっ……」

助けを求めるように差し出される手。

プシュ。

しかし、ドアは無情にも閉ざされた。

「ちょっと、バカシンジ！　このあたしが話をしてるっていうのにファーストのことなんか考えてるんじゃないわよ!!」

「べ、別にそういうわけじゃ」

その後も検査は進み、深夜にまでおよぶ調査が行なわれたが……結局原因はわからなかった。

「リツコ、子供たちはもう帰すわ」

コーヒーをもったミサトが、オペレーションルームへと入る。差し出されたコーヒーを無言で受けとるリツコ。

「やっぱり、気になる？」

「当たり前よ、葛城三佐。一瞬とはいえ識別信号が青になったのよ」

「画面の表示バグって可能性は？」

「それならそれで重大だわ。人類はバグ付きのシステムで使徒と戦わなくてはならない」

「……それもそうね」

「だから、たとえそれがただの画面表示システムのバグであったとしても原因は突き止めなくちゃいけないのよ。NERVの役割を考えたら、放っておいてはいけない。いつ、それが致命的なミスへとつながるかわからない。そもそも……」

「わかったわかった」

ミサトが饒舌になりかけたリツコを止めた。ミサトの友人は、一度舌が滑らかになると

止まらなくなる傾向がある。

「で、あたしを呼んだワケは何？」

「……しばらくの間、レイも預かっておいてほしいの」

舌に滑り止めをかけたリツコが、用件のみを簡潔に述べた。

「まとめて監視しろってことね」

「ええ。今回の原因がわかるまで」

識別信号・青。

それは、使徒を現わす識別コードである。

三人のテスト中にそれが表示されたということは、当然レイもその疑惑の中にくくられるということだ。

「……いいわ」

ミサトが、マジになった顔で頷いた。

「もう二人も抱えてるんですもの。三人まとめて面倒見るわ」

2. ソロプレイの内容

■ゲームの内容と目的

ソロプレイの場合、プレイヤーはシンジ、レイ、アスカの中から自分のキャラクターを選びます。プレイヤーは三人の中の誰(だれ)かとなって、この奇妙(きみょう)な共同生活を過ごさねばなりません。

謎(なぞ)が解明され本来あるべき物語へと戻(もど)れるのか、はたまた本筋とはまったく関係ない別の展開になってしまうのかはプレイ次第(しだい)。経過がどうあれ、その結果によるエンディングがあなたにとっての真実となるので、選んだキャラクターになりきって行動してみてください。

アスカ　この段階でいえることはただ一つ。プロローグを読んで、自分は誰になってプレイするのかを考えなさいってことだけよ。

シンジ　ボクたち三人の中だったら、誰を選んでもいいの？

アスカ　あんたバカ？　説明にそう書いてあるでしょうが！
シンジ　いや、それはそうなんだけど。
アスカ　まぁ、内容が内容だから誰を選んでも有利不利はないと思うわ。強いて言えば、自分の一番好きなキャラクターを選べばいいって感じかしら。
シンジ　ふーん。

■ゲームの流れ

ゲームはレイがミサトの家にやってくるところから始まり、11の出来事を体験するまで続きます。
11の出来事を体験したら、その結果に従ってエンディングを見てください。
また、ソロプレイの結果をそのままマルチプレイに引き継いで遊ぶこともできます。

アスカ　はっきり言ってファーストと同じ家に住むのは我慢できないけど……。
シンジ　アスカ、そんな言い方はないじゃないか。
アスカ　シンジは黙ってて！　こんな女と一緒に住むなんて、ホントにヘドが出そうだけ

ど……しかたないわ、命令なんですもの。
レイ　そうね。命令だから。
シンジ　綾波まで……。
アスカ　だから、プレイしたら休むことなく一気に11のイベントをクリアしちゃってちょうだい。その結果がどうでるかは分からないけれど、こんな共同生活を続けるよりはマシだと思うわ。
シンジ　そんな。それじゃ綾波が……。
レイ　……いいの。
シンジ　綾波……。
アスカ　いいじゃないの。ほっときなさいよ、当人がいいって言っているんだから。

3. プレイのしかた

■プレイの手順

ゲームは以下の手順で行なわれていきます。

1．キャラクターシートをコピーする

自分がプレイするキャラクターをシンジ、レイ、アスカの三人の中から選び、巻末にあるキャラクターシートをコピーします。

2．イベントのあるページを開く

ソロプレイはイベント1→イベント2→イベント3というように、数字の順で進みます。ゲームを始める人は、まず46ページの『イベント1・四人目の同居人』を開いてください。三人の奇妙な生活が始まります。

3．「事の起こり」を読む

イベントの最初にはイベントの導入部となる「事の起こり」が用意されていますので、まずそれを読んで状況を把握してください。

4．行動を選ぶ

「事の起こり」を読み終わったなら、いよいよキャラクターとして行動を決めなくてはなりません。行動は「判定」に①、②といったようにいくつかの選択肢が用意されています。

選択肢はシンジ、レイ、アスカ共通のため、キャラクターによっては「このキャラがこんな行動とるわけねーだろ」というものもありますが、それを選ぶか選ばないかはプレイ

ヤー次第です。あまりにキャラクターにあわない行動を選んだときは、選んだときなりの「結果」が用意されていますから。

5. 判定を行なう

選んだ行動の後には、

例：〈ボディ〉＝目標値15

などといった判定方法が書かれています。これは〈 〉内の能力、または技能を使った行動チェックを行なって目標値以上を出せば成功、目標値に届かなかったら失敗というふうに見ます。

例の場合でシンジを選んでいると、シンジのボディである9にダイスを2個振った数値を足し算するという判定が行なわれ、その合計が目標値の15以上になれば成功、14以下なら失敗という結果になります。

選んだ行動によっては判定を必要としないときもありますので、そのような行動を選んだときはそのまま次の「6. 結果を見る」に移ってください。

6. 結果を見る

「結果」には、キャラクターの行動と判定の成否(せいひ)ごとにそのイベントの結末が用意されて

います。シンジで①の行動を選んで成功したときはシンジの結果の①の「成功した場合」を、レイで②を選んで失敗したときはレイの結果の②の「失敗した場合」を見るといったようにしてください。

結果はシンジ、レイ、アスカの順で書かれていますので、結果を見るときはそこのところを覚えておくとページが開きやすくなるでしょう。

これで一つのイベントが終わり、次のイベントへと移ります。

アスカ　特に難しい場所はないわよね。まぁ、注意するところといったら……間違って他のキャラクターの結果を見ないことと、行動チェックくらい。でも、どっちも念入りに注意しなくちゃいけないってレベルじゃないわ。

シンジ　行動チェックって……。

アスカ　バカね。そんなことも分からないの？　行動チェックっていうのは能力値や技能を使って判定することで、MAGIUSスタートブックの……ええと……。

レイ　……18ページ。

アスカ　そう、18ページに載っているわ。ページ数なんか、ファーストが言わなくてもす

ぐに思い出せたでしょうけどね。

シンジ　……ホントだ。説明されてる。

アスカ　詳(くわ)しいことはそっちを見るのよ。まぁ、簡単に言えば能力値が基準のときは2Dを振る。技能で振るときは3Dを振ってその中の任意(にんい)2Dを選ぶってことだけなんだけどね。初めての人はやっぱり基本から大切にしていかないと。

■ゲームに関(かか)わるデータ（キャラクターシートを参照）

・チェック……何かイベントやキャラクター、使徒に関わる事態が起きたときにそれをチェックする項目で、チェック1からチェック7までの数値があります。

・友好度……選ばなかった残り二人（例：シンジを選んだ場合はレイとアスカ）との友好度を表わします。最低が0、最高が7で、▲マークのついている数値がゲーム初期の数値です。0以下に下がることはありません。

・カード……マルチプレイのゲーム開始時に、どれだけトランプを引けるかを表わすデータです。最低が0、最高が6で、ゲーム開始時は0となってい

ます。マルチプレイで遊ばない場合は、このデータを無視してしまってもかまいません。

・ＭＰ……………エヴァのシンクロ率を表わす数値です。ゲーム開始時のデータはキャラクターによって様々ですが、ソロプレイではこの上限となる数値が変動するようになっています。マルチプレイで遊ばない場合は、このデータを無視してしまってもかまいません。

アスカ　まぁ、これも読んだとおりね。イベントの結果ごとにこれらのデータが変動する可能性があるから、そうなったらキャラクターシートにその都度書き込むのよ。

シンジ　……目盛りが付いているから、これにチェックを入れればいいわけか。

アスカ　そうよ。あとＭＰはあくまで「上限」が変動するってところに注意。上限っていうのは「そのキャラクター限界ギリギリの数値」だから、コレがあがっているとマルチプレイのときに楽になるわよ。ま、コレはキャラクターシートを実際に見てみればいいわ。

シンジ　ふーん。あとはチェックにカードに……。

アスカ　あたしのファーストに対する友好度の初期値は当然０。アンタには２も付けてい

るんだから感謝しなさいよ。

シンジ　感謝って……そんな、綾波に比べて高いからって喜べないよ。

アスカ　いいのよ。その女だってあたしに対する友好度よりシンジに対する友好度の方が高いんだから。嫌っているのはお互い様ね。

レイ　私は、別にあなたを嫌っていないわ。

アスカ　そのかわり、好意ももってないんでしょ？

レイ　ええ。

アスカ　なら、いいじゃない。何も問題ないわ。

■マルチプレイへの移行

マルチプレイ用のキャラクターを作る目的でソロプレイをやる場合は、「イベント7・放課後のテスト」でいったんプレイを中断してください。

マルチプレイはこのイベント7まで行なったキャラクターでプレイすることができます。

アスカ　これは、「そーゆーのもある」って覚えているだけでいいわ。同じ説明は、もう

一度マルチプレイのとこで説明されるはずだから。

シンジ　あ、そう。

アスカ　と、ゆーわけで次の説明にいくわよっ！

■ゲームの終了(しゅうりょう)

ゲームはすべてのイベントが終わった時点で終了です。ゲームが終了したら『第4章ソロプレイエンディング』キャラクターごとの「結果チャート」を見てエンディングを選んでください。

アスカ　各キャラクターに用意されたエンディングは5つずつ。決して多いって数値ではないけど、この物語が16話と17話の中間に位置しているってことを考えたら仕方がないわね。逆によく5つもあるものだって感じよ。

シンジ　ふーん……エンディングを迎(むか)えると、17話にそのままつながるっていう感じなんだ。

アスカ　それが、そうとも限らないのよ。

シンジ　え？
アスカ　考えてもごらんなさいよ。ソロプレイのエンディングが「必ず17話につながる」ってだけならマルチエンディングである必要性はないわ。
シンジ　う、うん。
アスカ　そう。それがどういう意味合いを持つかというと、それは……。
レイ　本来の時間軸とは異なる結末も存在する、ということになるわ。
シンジ　（ポン）なるほど。
アスカ　～～～～っ！……なんで、そういうおいしいセリフばっかりもっていくのかしら、ファーストは？
レイ　気にさわったのなら、謝るわ。
アスカ　いいわよ！　謝られたら余計気分が悪いわ!!
シンジ　うーん。と、いうことは結局は結末はプレイ次第である、と。
アスカ　シンジも、いっちょまえにまとめの言葉をかたるんじゃないわよ！
シンジ　別に、いいじゃないか。

第3章　ソロプレイ　イベント

『イベント1・四人目の同居人』

■事の起こり

考えられる限りのあらゆる検査から開放(かいほう)された。シンジとアスカが家に着いたころには、すでに日付が移り変わっていた。

帰って来るなり持っていた鞄(かばん)を床(ゆか)に叩(たた)き付けるアスカ。

「冗談(じょうだん)じゃないわよ！　人をあれだけ検査攻(ぜ)めにして、結局何も解(わか)らないですって!?」

驚(おどろ)いたペンペンが冷蔵庫の中から顔を覗(のぞ)かせる。

「やめなよアスカ、こんな時間に騒(さわ)いだら近所迷惑(めいわく)だよ」

「なによ、アンタ悔(くや)しくないの!?　あたしたちが疑われたのよ!!」

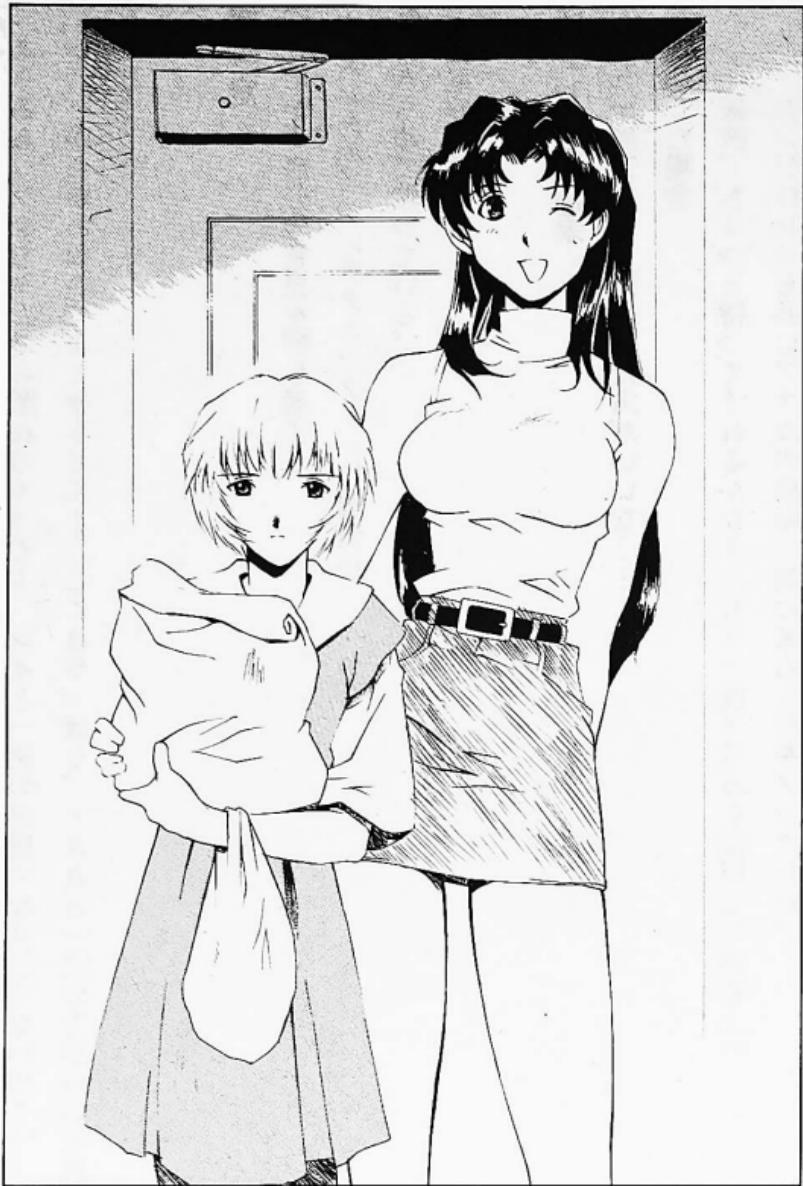
アスカはやり場のない怒(いか)りをシンジにぶつけた。

「そんなこといったって……使徒(しと)の反応が出たんだからしかたないよ」

「なっさけない男……あんたそれでも男？」

アスカのヒステリーにシンジの忍耐(にんたい)の限界が近くなったころ、ようやくミサトが帰宅した。

「ただいまー。今日は二人とも大変だったわね」
「あ、お帰りなさいミサトさん。ミサトさんも、随分遅かったんですね」
「ええ、ちょっち寄り道してたから……さあ、入ってらっしゃい」
「はい……」
ミサトに呼ばれて玄関から入って来たのは、小さな荷物を抱えた綾波レイ。
「あ、綾波……ミサトさん、どうして綾波が？」
「そう慌てなさんな、とりあえず一杯やってからね」
ミサトはビールを求めてキッチンの方へ行ってしまった。
「ええ～～～～っ!!　ファーストもこの家に住むですってぇ!?」
早くも二本目のビールに手を付けているミサトにアスカがくってかかる。
「そ。例の反応が何だったのか、原因が解るまでの間だけだけどね」
「冗談じゃないわよ！　ファーストと一緒に住むぐらいならあたしここを出て行く!!」
「そうはいかないのよアスカ、これは正式な命令なの」
「………っ！　で、でもこんな狭い所にもう一人住むなんて無理よ。だいたい部屋が足り

ないじゃない!!」
「誰かと相部屋になってもらうしかないわね、何か問題あるかしら？」
「任務だから、わたしは別にどこでも……」
まるで他人事であるかのようにレイが答える。
「レイもこう言ってるし、アスカと一緒ってことでいいかしら？」
「絶対お断りよ！　ミサトの部屋でいいじゃない!!」
「出来ればそうしたいんだけど、私は仕事の都合で朝も夜も不規則だから……」
「と・に・か・く！　あたしは相部屋なんて絶っ対お断りよ!!」
アスカはそう叫ぶと自分の部屋にさっさと戻ってしまった。その後ろ姿を見送りながらミサトは苦笑いを浮かべた。
「あっちゃ～～。やれやれ、やっぱりこうなっちゃったか……どうしよっかな～」
それまでアスカの意見を黙って聞いていたレイが座っていた椅子から立ち上がる。
「それじゃ決まりね……わたしは碇君の部屋に行くわ……」
「へっ!?　ぼ、僕の部屋に綾波と一緒が二人に……ええっ～～!!」
レイの言葉に動揺したシンジは耳まで真っ赤になってうろたえた。

「あらあら、シンちゃんたら照れちゃって！　レイと一緒の部屋になりたくないの？」
「かっ、からかわないでよミサトさん！　ここはやっぱり、アスカと一緒の方がいいと思うけど……」

■判定
①とにかく自分の意見を押し通す！
・〈メンタル〉か〈テクニック〉＝目標値16
②あきらめて黙っている。
・判定の必要なし

■シンジの結果
①もう一度アスカを説得（せっとく）した方がいいな……
・成功した場合
「綾波、ちょっと待ってくれるかな？　もう一度アスカを説得してみるよ」
シンジはレイと共にアスカの部屋の前に来ると戸をノックした。

暫く待つと戸が少しだけ開き不機嫌そうなアスカが顔をのぞかせる。
「なによシンジ、まだ何か用なの？」
「あ、あの……やっぱり綾波はアスカと相部屋の方がいいと思うんだ」
「あんたもしつこいわね！　ダメな物はダメなの!!」
「でも……」
シンジの言葉はそこで途切れてしまった。これ以上話をしても無駄なのはアスカの瞳を見れば一目瞭然であった。
「わかったよ……行こう、綾波」
シンジは後ろで二人の会話を黙って聞いていたレイを連れて自分の部屋に行こうとした。そんな二人を見てアスカが慌てる。
「ちょっ、ちょっとシンジ、ファーストはミサトの部屋へ行くんじゃないの？」
「僕の部屋だよ。他に場所なんかないじゃないか……」
「じゃあんたはどこで寝るの？」
「どこって……じ、自分の部屋に決まってるよ……」
シンジの言葉を聞いてアスカの顔色が変わる。

「何考えてるのよこの変態！　ファーストを自分の部屋に連れこんで何する気!?」
「何する気って……ご、誤解だよ！」
「うるさい、五階も六階もないわ！……だいたいあんたもあんたよ優等生。いくらシンジが人畜無害そうに見えるからってのこのこついてくなんて何考えてんの？」
「わたしは別に何とも……」
レイが何か言おうとするがアスカはその腕を掴むと自分の部屋へと引っ張りこんでしまった。
「ちょっとアスカ！　少しは僕の話も……」
「いいことシンジ！　無断でこの部屋に一歩でも入ったら死刑だからね!!」
そう言い放つとアスカはぴしゃりと戸を閉めてしまった……
アスカには誤解されてしまったが、どうやら二人を相部屋にできたようだ。
（MPとカードが1つずつアップ）

・失敗した場合

シンジはミサトに自分の意見を話した。

「シンちゃんがそう思うならアスカを説得して来てね」
「えっ！　僕が行くの？」
「ったりまえよ、おっとこのこでしょ！　がんばってねぇ～～ん」
しかたなくアスカの部屋の前まで来たが、何と言って話を切り出したらいいのか判らずにシンジがうろうろしていると……突然部屋の戸が開きアスカが顔を出した。
「さっきから人の部屋の前でうろうろして！　一体何の用なの？」
「ねえアスカ、やっぱり綾波はアスカと一緒に……」
「しつこいわね！　絶っ対にダ・メ・よ!!」
きっぱり断られたシンジはミサトに泣き付いた。
「もう、だらしないわねぇ……いいわ、私の部屋にいらっしゃいなレイ」
ミサトはキッチンの椅子から立ち上がり自分の部屋に行こうとする。しかしすでにかなり酔いが回っており、まともに歩けないような状態になっていた。
「ちょっとミサトさん、大丈夫なの？　そんなに酔っぱらって！」
「っさいわね～。酔ってらんからいって！　シンちゃんもいらっしゃい」
ミサトは二人を連れて（というより二人に支えられて）自分の部屋に入った。

「じゃじゃ〜ん！　ここが特別室よ!!」
「……ミサトさん、そこってただの押し入れじゃないですか？」
「わかってないわねシンジ君、同居人は押し入れの上の段って決まってんのよ。さささレイ、入ってみて……」
そう言うとミサトは半ば強引に綾波を押し入れの中へ……。
「んふふっ……一度誰か入れたかったのよ、でもペンペンには暑すぎるし」
「ちょっとミサトさん、冗談でしょ？　いくら酔ってるからって……いくら何でも綾波が可哀想だよ」
「わたしはここでかまわないわ……」
「綾波……」
他にいい方法を思いつかないシンジは黙って自分の部屋に戻るしかなかった。
翌朝。
酔いがさめて、キッチンに現れたミサトの顔はやや青ざめていた。
「おはようみんな。あ、あのねぇレイ、ゆうべはちょっち飲み過ぎてたもんだから…
…やっぱマズイわよねぇ」

「わたしはあのままでいいわ」

レイの言葉は普段と変わらない感情のこもっていない口調だったが、そのそっけなさは逆にシンジの胸につき刺さった。

「僕がもっとしっかりアスカを説得できてたらこんな事には……」

(パラメーターの変化なし)

②あきらめて黙っていよう

シンジは自分の部屋にレイを案内した。

そして、並んで横たわる二人。いくら布団が別とはいえ、年頃の少女が隣に寝ているという事実はシンジに並々ならぬプレッシャーを与える。

「眠れない……」

かすかな寝息をたてるレイの横で、シンジは一人胸をドキドキさせていた。

(レイとの友好度が1つアップ、アスカとの友好度が1つダウン。チェック1にマーク)

■レイの結果

①わたしは碇君と一緒の部屋でいいのね……

・成功した場合

「それじゃ案内してくれる……」
「えっ？　あ、うん……」
アスカのように突っぱねることもできず、かといって巧い言い訳も思い付かなかったシンジはしかたなく自分の部屋にレイを連れて行く。
「ねえ……綾波は僕と一緒の部屋で平気なの？」
「どうして？……問題ないわ」
「そうかなぁ？　あ、この部屋だよ」
シンジは自分の部屋にレイを招き入れた。
「ちょっと狭いけど……とりあえず綾波はベッドの方を使ってよ」
「そう……」
レイは持っていた荷物をベッドの脇に置くと、いきなり制服を脱ぎ始めた。
「!!　え、あの……あ、綾波!?」

下着姿になったレイは、まったく予想外の事態に真っ赤な顔でうろたえているシンジをチラリと見ただけでさっさとベッドに入る。
「もう寝るわ。今日中止になったシンクロテストのやり直しで、明日も朝から忙しいはずだから……」
レイはそのまま横になり、すぐに寝息を立て始める。
「僕のことを信用してくれてるのか……それとも眼中にないのかな……」
複雑な気分で床の上で毛布にくるまりシンジはつぶやいた。
「おやすみ、綾波……」
(シンジとの友好度が1つアップ。チェック1にマーク)

・失敗した場合

「それじゃ碇君、案内してくれる……」
「え、でも……」
シンジはどうして良いかわからず救いを求めるようにミサトに視線を向けた。
「いくらシンジ君がおとなしくたって、やっぱさすがにマズイわよねぇ……私の部屋

しかないか」

飲みかけのビールを一気に空(あ)けると椅子(いす)から立ち上がる。

「ほらほらレイ、あんまりシンジ君をいじめちゃ可哀想(かわいそう)でしょ。私の部屋へいらっしゃい」

「はい……」

問題から開放され安堵(あんど)しているシンジをキッチンに残し、ミサトはレイを自分の部屋に案内した。

(パラメーターの変化なし)

②ここは、様子(ようす)を見てみた方がいいわ

「やっぱりマズイよ、僕の部屋に綾波が住むなんて……」

シンジはそうつぶやくと自分の部屋に逃げ込んでしまった。取り残されたレイは無言のままミサトの方を見つめた。

「まぁしゃあないか……レイ、私の部屋でかまわないわね？」

「はい」

レイはミサトの部屋に住むことになった。

（パラメーターの変化なし。カード1つアップ）

■アスカの結果

①皆勝手なことばっかり言って！　……相部屋なんてお断りよ!!

・成功した場合

「あ、もう朝……？」

どうやら昨日は自分の部屋に戻った後いつの間にか眠ってしまったらしい。アスカがそっとキッチンをのぞきこむと、シンジが朝食の支度をしており椅子に座ったレイがその後ろ姿を黙って見つめていた。

アスカは部屋でまだ寝ていたミサトを揺さぶり起こして尋ねた。

「ねえミサト、ファーストは結局どうなったの？」

「レイはシンジ君の部屋に寝てもらうことにしたわ」

「え？　ミサトと一緒じゃなかったの？」

キッチンに戻ったアスカはレイをまじまじと見つめた。

「なに……？」
「信じらんない……こんなケダモノと一緒に寝るなんて……」
ケダモノ扱いされたシンジが慌てて反論する。
「ヘンな言い方するなよっ。部屋は同じでも寝てる場所は違うんだから」
「なーんだ……」
「そんな言い方ないだろ、だいたいアスカが断らなきゃこんなことにはならなかったのに……」
「な、何よ！　私のせいだっていうの!?　嫌だったら嫌ってはっきり断れないアンタが悪いんでしょ!!」
アスカの言葉にシンジは反論できずに黙りこんでしまった……。
(シンジとの友好度が１つダウン。ＭＰの上限が１つアップ)

・失敗した場合

翌朝目を覚ましたアスカが見たのは、リビングで毛布にくるまって寝ているシンジの姿だった。

「ちょっとシンジ！　あんた何でこんな所に寝てんのよ？」
「じ、実は綾波は僕の部屋を使うことになったんだ。それで……」
「あんたって本当に情けないわねぇ！　でもファーストも何考えてんのよ……」
アスカはレイのいるシンジの部屋へ乗りこんでいった。
「ちょっと優等生！　シンジを追い出して部屋をのっとるなんて何考えてんのよ!!」
「……追い出してなんかいないわ、誰と一緒でもかまわないもの」
「それがおかしいって言ってるの！　あんたは平気でもシンジは迷惑(めいわく)してんの!!」
「……そう」
「……とにかく！　今日からはあたしの部屋で寝てちょうだい。いいわね？」
「わかったわ……」
レイを連れて部屋を出て行くアスカをシンジが呼び止めた。
「あの……ありがとう、アスカ」
「か、勘違(かんちが)いしないでよ……あんな所で寝られたりしたら邪魔(じゃま)だったからよ！」
（シンジとの友好度が1つアップ）

②勝手にしなさいよ。あたしはもう知らないから！

　レイとの相部屋をきっぱり断ったものの、あれからどうなったのか気になりそっと部屋を抜け出したアスカは、リビングの窓辺に布団(ふとん)を敷いて眠っているレイを見つけた。

「ちょっと優等生……何でこんな所で寝てるの？　ミサトと相部屋じゃないの⁇」

「葛城三佐はまだ起きてるはずよ……昨日の午前中に終わらせるはずの仕事を忘れていたって……」

「だからってリビングで寝かせるなんて何考えてんのよミサトは！　いくら情けないとはいえシンジだって一応男なのよ……」

　アスカはしばしの間考えた後、レイにこう告げた。

「しょうがない、あたしの部屋に来てもいいわ……でも夜寝る時だけだからね！　あたしのプライベートな時間は誰にも邪魔(じゃま)して欲しくないから」

「わかったわ……」

（レイとの友好度が１つアップ）

『イベント2・夜にうごめくモノ』

■事の起こり

「～～～～～～～～っ!?」
形容しがたいシンジの悲鳴がリビングに響く。
「……碇くん?」
「なによ、シンジってば何おっきな声出して……あたっ!」
読んでいた本から顔を上げたレイと、立ち上がろうとしてテーブルにヒザをぶつけてしまったアスカ。
二人の視線の先には、奇声の主……驚愕の表情で窓を凝視するシンジの姿があった。
窓の外は、月に照らされた夜の薄闇。
真夜中というほどではないが、夕食も終わり、お風呂にでも入ってそろそろ寝ようかという時間帯だ。
なにか会話をしていたわけでもない、つけっぱなしのテレビの音だけが流れる夜のリビングに突然の絶叫……とうてい尋常な事態とは思えなかった。

「バ・カ・シ・ン・ジ！」
「……え？」
再度のアスカの呼びかけに、やっとシンジが反応する。
その時になってはじめて自分が発した大声に気がついたらしく、呆然としていた表情がみるみる狼狽のそれへと変わってゆく。
「あ、ご、ごめん。なんでもないんだ……」
「なんでもないじゃないでしょ！」
反射的に謝ってうつむくシンジに、アスカの眉が急角度で跳ね上がった。
「こっちは、アンタのせいでテーブルにおもいっきり足をぶつけたのよ！」
「ご、ごめん……でも、ほんとになんでもないんだ。ただ、窓の外に……」
そこでふと言葉を切り、再び窓を見やるシンジ。
「窓の外に、誰か……いや、何か見えたような気がして……」
続けた後半は、自信なげに口の中に小さく消える。
それを聞いたレイは無言のまま立ち上がると、無造作に窓を開き、ベランダに出て周囲をゆっくりと見回した。

「……誰もいないし、おかしなものも見あたらないわ」
「はっ、あったりまえでしょ。そんなのわざわざ確かめるまでもないわよ!!」
そう断言し、アスカはシンジをにらみつける。
「まったく子供じゃあるまいし、わけのわからないことで大騒ぎしないでよね！」
「だから、なんでもないって、なにか見えた気がしただけだって言ったじゃないか！」
ムッとして言い返すシンジ。だが、膝の痛むアスカは普段にも増して容赦がない。
「なんでもないことで妙な大声ださないでって言ってるのよ、バカシンジ！」
噛みつかんばかりアスカに気押されつつ、それでもシンジはつぶやくように言い返した。
「でも……最近、変なことがあったから……」
「変なこと……？」
閉めた窓に鍵をかけながら、ガラスに映り込んだシンジに向かってレイが問いかける。
「うん……誰もいない部屋なのに、誰かに見られてるような視線を感じたり、変な音みたいな、話し声みたいなのが聴こえたり……気のせいだとは思うんだけど」
言ってからシンジは、またアスカが怒りだすことを予想して、上目使いで彼女の様子をうかがった。しかし、意外にもそこにあったのは、不意をつかれたとでも言うような、無

防備な驚きの表情だった。

「アスカ……もしかしてアスカも……？」

「な、なにバカなこと言ってるのよ、そんなわけないでしょ！　なにが『誰かに見られてるような気がする』よ。それって自意識過剰なだけよ!!」

シンジの問いかけに、ムキになって言い返すアスカ。だが明らかにさきほどまでとは違う、必要以上に強すぎる語調が、逆に言葉の内容を裏切っているかのようだった。

自分でも不自然だと思ったのか、アスカは下唇をかんで急に黙り込む。

なんとはなしに気まずい空気が、その場を包んだ。

ミサトに相談したいところだが、彼女は仕事で今日は帰ってこない。

さて、どうするべきか？

■判定

①慎重に越したことはない。今夜は三人で一緒にいた方がいいと提案する。

・〈メンタル〉＝目標値15

②なにもなかったことにして、とっととリビングから去る。

・判定の必要なし

■シンジの結果

①今夜は三人で一緒にいた方がいいんじゃないかな？

・成功した場合

「思うんだけど……念のため、今夜は三人一緒にいた方がいいんじゃないかな？」

「そうね」

シンジの言葉に、レイはごくあっさりとうなずいた。

思いつく限りの罵詈雑言をシンジに浴びせかけようとしていたアスカはもちろん、提案した当のシンジすらも、あまりにあっけないレイの返事に思わず絶句した。

レイと同居することになった原因、『使徒の反応』の事実をふまえての慎重論であり、決して他意はないとはいえ、反対されるであろうことは充分に覚悟していたからだ。

「ちょっとファースト、それってあたしもシンジと一緒に寝ろっていうことなの!?」

「ええ。あなたは、一人がいいの？」

平然と言い放つレイとは対照的に、テーブルを両手で叩いてアスカは激昂した。

「そんなこといってないわよ！……いいわ、今夜は一緒にいましょ。でも、変なことしたら許さないからね!!」
「そ、そんな、変なことなんて……」
アスカの言葉に頬を染めたは、当然ながらレイではなく、シンジの方だ。
「なに赤くなってるのよ、バカ！」
怒声と共にクッションを投げつけるアスカ。顔面を直撃され、たわいなくひっくり返りながらも、シンジの頬の火照りはなかなかおさまろうとはしなかった。

（アスカとの友好度が１つアップ）

・失敗した場合

「思うんだけど……念のため、今夜は三人一緒にいた方がいいんじゃないかな？」
「な……なにバカなこと言ってるのよ、このバカ！　スケベ！　ヘンタイ！」
レイと同居することになった原因、『使徒の反応』の事実をふまえての慎重論であり、決して他意はないのだが、アスカはそうは思ってくれなかったようだ。
「あんたと同じ部屋で寝るなんて、断じて、絶対、死んでもイヤ！」

「ちょ、ちょっと待ってよ、僕はそういう意味で言ったんじゃなくて……」
「わたしは別にかまわないけど……」
言い争うシンジたちを横目に、レイがポツリとつぶやいた。
「そりゃ、あんたはケダモノ相手でも何でもいいんでしょ！」
叫ぶアスカ。あまりの言いぐさに、ついにはシンジも怒りだす。
「だ、誰がケダモノだよ！　するわけないだろ、変なことなんて!!」
「ふん、しらじらしいわね！　寝ているあたしの唇を奪おうとしたクセに!!」
以前の……第七使徒と戦った時のことを持ち出され、思わず言葉につまるシンジ。
結局は未遂だったのだが、とっさに反論の言葉が出てこないのが、情けなかった。
「ほら見なさい……とにかくその案は却下、お断りよ！」
それだけ言い捨てると、レイを引きずるようにしてアスカはリビングを出ていった。
戸を閉める寸前に、思いきり憎々しげなアカンベーを残して……。
呆然とそれを見送りながら、シンジは、（やっぱりよけいなことは言わずに黙ってればよかった）と、内心激しく後悔するのだった……。

（アスカとの友好度が１つダウン）

②何もなかった。ボクは何も見なかった

「ご、ごめん。なんだか騒がせちゃって……。僕、風呂に入ってもう寝るよ……」
その場の雰囲気にいたたまれなくなり、シンジはあたふたと立ち上がった。
「待ちなさいよ、シンジ！　この騒ぎの張本人が、一人でさっさと逃げ出す気⁉」
「逃げるだなんて、そんな……」
あいまいな笑みを浮かべて言い訳するシンジに、アスカのイライラが増す。
「変な声だとか視線だとか、窓の外に何か見えたとかいう話はどうなったのよ⁉」
「だから……気のせいだったんだよ」
アスカに問いつめられ、気まずそうに顔を背けたシンジは、吐き捨てるように言った。だがそれが本心からの言葉ではなく、単にこの場を逃れるための方便に過ぎないということは、誰の目にも明らかだった。
アスカの頭にカッと血が上り、その手が投げつける物を探して床をはい回る。
「ごめん……おやすみ」
そんなアスカの気配を察したのか、それだけ言ってシンジは素早く隣室に消えた。

「バカシンジ！　ゴメンゴメンって、なんでも謝っとけばいいとでも思ってんの!?」
投げつけそこねたティッシュの箱を、腹立ち紛れに床に叩きつけ叫ぶアスカ。
その罵声を戸板ごしに浴びながら、シンジ自身もまた、己の卑怯な態度に自己嫌悪を感じずにはいられなかった……。
（チェック2にマーク。MPの上限が1つダウン）

■レイの結果

①今夜は、三人一緒にまとまっていた方がいいわ

・成功した場合

「……今夜は、三人一緒にまとまっていた方がいいわ」
「ちょ、ちょっとファースト！　あんた、なにバカなこと言ってるのよ!?」
淡々とした口調にそぐわぬ大胆なレイの発言に、アスカが慌てて反論する。
「……どうして？」
身を乗りだしたアスカを見返し、レイは感情のこもらない平坦な声で続けた。
「使徒が近くにいる可能性があり、その正体が今もって不明である以上、用心した方

がいいわ。一人でいるより、三人一緒にいた方が、事態に素早く対処できるもの」
……普段から必要最小限のことしか話さないレイだけに、めったに聞けないその長台詞には奇妙な重みと説得力がある。なにか言い返そうと息を吸い込んだアスカも、結局は吐く息をため息に変え、あきらめたように肩をすくめて同意を示した。
「まぁ、あんたの言うことにも一理はあるわね。仕方ないからつきあってあげるわよ」
「……そう」
短く無愛想なレイの返事が、なぜかその時は、いつもほど冷たく聞こえなかった。
(カードが1つアップ)

・失敗した場合

「……今夜は、三人一緒にまとまってた方がいいわ」
「はぁ?」
突然発せられたレイの言葉を、シンジとアスカは一瞬理解できなかった。
「……ファースト、あんた珍しく自主的に発言したと思ったら、なにわけのわかんないこと言いだすのよ」

「どうして？」

真顔で問い返すレイに、アスカは呆れて頭を左右に振った。

「どうしてって……まぁ、やりたいんなら勝手にやるといいわ。あたしはイチ抜けね」

「そう。ならいいわ」

その言葉とともに、レイの視線がシンジに向けられた。無言のままに見つめ合うこと数秒……気押されたシンジは、慌てて眼をそらし腰を浮かせた。

「も、もうこんな時間だし、そろそろ寝よ……っと」

本人はさりげないつもりの、ものすごく不自然な独り言をつぶやきながら、そそくさとリビングを出るシンジ。軽く肩をすくめて、アスカもそれに続いた。

「……………」

一人残されたレイは……読みかけのまま伏せておいた本を手に取ると、何事もなかったかのように、再びページに視線を落とすのだった。

（MPが1つアップ）

②何も、ないはずよ

「…………」
その場の気まずい空気などまったく無視して、無言のままレイが立ち上がった。
「……シャワーを浴びてくるわ」
いぶかしげな顔をしたシンジとアスカに向かってそうつぶやき、正確でゆるぎない機械的な歩調でリビングから出ようとするレイ。
「ちょ、ちょっと待ちなさいよ、優等生！　まだ話の途中よ!?」
「そう。でもわたしには関係ないもの」
アスカの制止の言葉にも、立ち止まるどころか振り向きさえせず、とりつくしまもない一言を残してレイはバスルームへと消えた。
「な……なによあの女！　なんであんなにマイペースなわけ？　信じらんない!!」
呆然とレイを見送っていたアスカだが、しばらくしてやっと怒りが湧いてきたらしく、悔しげに歯嚙みして叫びだす。そしてそのやり場のない怒りの矛先は、とりあえず手近な場所へと向けられる。
「このバカシンジ！　もとはと言えばあんたが変な大声出すから……」

「な、なんだよ、八つ当たりするなよ！」

脱衣所にまで響いてくる不毛な言い争いを聞くレイの顔は……いつものごとく、仮面のように冷たく無表情だった。

（パラメーターの変化はなし）

■アスカの結果

①わかったわ。なら……今晩は三人一緒になっていた方が安全ね

・成功した場合

「シンジの言うことはともかく……念のため今夜は三人一緒に寝た方がいいかもね」

「一緒にって……そんな、急にどうして!?」

意外なアスカの提案に、シンジはうろたえ、座ったまま後ずさりした。

「……あんたバカ？　あんたの言う奇妙な声とかだって、もしかしたら使徒に関係あるかもしれないじゃない。警戒しておくのは当たり前でしょ！」

呆れたように肩をすくめ、くちびるを歪めて嘲るアスカ。だが、シンジは気を悪くした様子もなく、なぜか赤い顔で、何度もしきりとうなずいていた。

「そうか、使徒を警戒してか。そりゃそうだよな……」
その様子をいぶかしげに見ていたアスカだが、とりあえずシンジは無視することにしたらしく、レイへと視線を転じた。
「そういうことなんだけど、あんたもそれでいいわね、ファースト」
「……そうすれば」
「なに他人事みたいな顔してるのよ！　『三人で』って言ってるでしょ!!」
そっけないこたえを返すレイに、身を乗り出してしっかり念を押すアスカ。
「優等生。あんたが真ん中で、あたしとシンジの間を隔てる防波堤になるのよ!!」
すでに布団を敷く位置まで決めているアスカ。言っている内容はともかく、自分にない機転と決断力を持つアスカに、シンジは呆れながらも感心した。
（シンジとの友好度が1つアップ）

・失敗した場合

「シンジの言うことはともかく、念のため今夜は、三人一緒に寝た方がいいかもね」
「一緒に寝る!?」

アスカのその言葉に、驚きの声を上げるシンジ。なぜか顔が真っ赤だ。
「なに赤くなって焦ってるのよ……あんた、なに想像してるわけ？」
「し、してないよ、そんな、変な想像なんて！」
けげんそうなアスカの問いかけに、慌てたシンジはつい不用意な言葉をもらす。
「……ちょっと、変な想像って、どんな想像よ！　あんた、一緒に寝るって聞いて、なんかイヤラシイこと考えたわね!?」
「だ、だから違うって言ってるじゃないか！」
誤解（？）を解こうと、アスカに迫るシンジ。だがそれは逆効果だった。顔をひきつらせたアスカは、罵声と共に容赦のない蹴りの雨をシンジに浴びせる。
「いやっ！　近付かないでよ、恥知らず！　チカン!!」
　このあまりにも一方的なアスカの態度には、気弱なシンジもさすがに怒りを覚えたが……アスカがそんなことを気にかけるはずもなかった。

（シンジとの友好度が1つダウン）

②はっ、何いってんのよ

「バカバカしい……付き合いきれないわ！」
沈んだ空気を吹き払うように、アスカは唐突に大声を上げた。
「まったく、つまんないことで大騒ぎして……ほんとバカなんだから！」
立ち上がってシンジを見おろし、高飛車に決めつけるアスカ。怒りと呆れの混じった微妙な口調に、雰囲気を変えようというアスカの意図を敏感に感じとり、シンジはつとめて軽い調子で応えた。
「そ、そうだよね……ごめん、変なことといって。はは……」
……多少わざとらしくはあったが、『アスカが怒ってシンジが謝る』という、情けなくもおなじみのやりとりに、日常のペースがよみがえる。
「あ〜あ、もうこんな時間じゃない。お風呂、先入るからね」
ホッとした表情のシンジと、もともと場の空気など気にもしないレイに向かって、いつもの調子で一方的にそう言い、アスカはバスルームへ向かう。
だが、リビングを出て戸を閉める寸前、シンジが『なにかを見た』という窓に一瞬目を向けてしまう自分を、アスカは止めることができなかった……。
（ＭＰの上限が１つダウンする）

『イベント3・夕食の行方』

■事の起こり

もう、夏の太陽も沈もうかという時刻。葛城家のリビングで、シンジ、レイ、アスカの三人は思い思いの時間を過ごしていた。ミサトはまだ帰ってきていない。

「ねぇ、シンジ。そろそろ夕飯の支度を始める時間じゃない?」

アスカが雑誌から目を離そうともせずに言う。彼が食事を作るのはあたりまえというような口調。

「うん……そうだね」

「そうだねって……なによ、その気のない返事。作るのがいやなの?」

「そ、そういうワケじゃないけど……ちょっと疲れちゃって」

食って掛かるアスカ。防戦一方のシンジ。

毎日、家事、学校、エヴァのパイロットと3つの草鞋を履いているのだ。疲れが溜まっても不思議ではない。

「たまには別の人が作ってもいいんじゃない?」

長い沈黙(ちんもく)を守っていたレイが、ポツリとつぶやいた。

■判定

①ここは自分が作ろう。
・〈家事全般〉か〈テクニック〉＝目標値16
②時間も遅いし、その辺で買ってこよう。
・判定の必要なし

■シンジの結果

①やっぱり、ボクが作ろう
・成功した場合

「僕が作るから」

いつも通り台所に立つ。

「材料はなにがあったかな？」

冷蔵庫を開けて、ビールやつまみの間から材料を探(さが)し出し、それによりおかずを決

めていく。
それから数十分。
「ふ〜ん、ありきたりね」
文句を言いながらも、しっかりと食べているアスカ。
「味はまあまあね」
いつもの事なのでもう慣れている。
「綾波はどうかな?」
黙ったまま食べているレイに尋ねてみる。
「うん、おいしい……」
シンジはその言葉に、ホッと胸をなで下ろすのだった。
(レイとの友好度とMPの上限が1つずつアップ)

・失敗した場合

「いいよ、僕が作るから」
正直なところ、レイやアスカが作った料理を想像すると、ちょっと恐いものがあっ

た。ここは多少疲れていても、自分が作るべきだろう。
「何があったかな？」
冷蔵庫を開け、材料を探し出す。それらを取り出し調理にかかるが……。
「あ！」
やはり疲れが邪魔するのか、普段では考えられないようなミスが続く。
「あの、一応できたけど……」
恐る恐る二人を呼ぶ。
「へえ、おいしそうじゃない」
さっそくとばかりに、アスカが料理を口に運ぶ。
「ブッ！　なによこれ!!」
「え？」
自分も食べてみる。
……とても人間の食べるものではなかった。
「ご、ごめん。こんなはずじゃ……」
「ごめんじゃないわよ、ごめんじゃ！」

アスカの怒鳴り声の中、レイは無言で席を立っていた。
(MPの上限が1つダウン。カードが1つアップ)

②今日は疲れたし、そこらで買えばいいんじゃないかな

「その辺で何か買ってくるよ」
そう前置きしてから家を出る。
いくつか弁当を買い、家に帰るとミサトも仕事から帰っていた。
「あら、シンジ君。どこ行ってたの？」
「夕食を買いに」
手に持った弁当を見せる。
「今日はシンジ君の料理じゃないんだ」
少し残念という響きが含まれているように思える。
「料理を作るのが、いやなんだってさ」
アスカがよけいなことを言う。
「べ、別にいやなんて言ってないよ。その、ちょっと疲れてて……」

こんなことなら、自分で作るべきだったと後悔するシンジだった。

（パラメーターの変化なし）

■レイの結果

①わたしが作るわ……

・成功した場合

「わたし……作るから」

台所へと向かう。それを呆然と見送る二人。

「あ、冷蔵庫にあるもの、適当に使っていいから」

後ろからシンジの声が聞こえた。

数十分後。

出来上がった料理は、簡単で質素なものだった。

「もう少しボリュームがあるものが欲しかったわ」

「で、でもおいしいよ。とっても」

トゲのあるアスカのセリフにシンジが必死でフォローしていた。

「それにしても綾波って料理上手なんだね。明日は僕の料理をごちそうするから」
「そう……お願いね」
(シンジとの友好度が1つアップ)

・失敗した場合

「わたしがやるわ」
言って立ち上がる。
「冷蔵庫のもの、自由に使っていいから」
「わかったわ」
シンジに返事をして、台所へ向かう。
冷蔵庫を開けると、何種類かの野菜が見つかった。それらを取り出すと、適当な大きさに切っていき、油で炒めていく。
「なによ、これ?」
食卓に並ぶものを見たアスカが、頰をひくつかせながら聞いてきた。
「野菜炒め。見てわからない?」

大皿に盛られた野菜炒め。おかずはその一品だけ。

「ホントに野菜しか入ってないみたいだけど？」

必死に感情を抑えているのか、声が震えている。

「と、とにかく食べてみようよ」

アスカはまだ言いたそうだったが、とりあえず座って料理に口をつける。

「全っ然、味がついてないじゃない！」

バンと箸をテーブルに叩き置く。

「かなりの薄味だけど、ちゃんとついてるよ」

一緒に食べたシンジの言葉が、アスカの怒りに油を注いだ。

「もう、いい！」

アスカはくるっと背を向ける。

「食べないの？」

声をかけてみる。

「当ったり前でしょ！　肉も魚も入ってない。しかも味さえろくについてない料理なんて、食べる気がしないわ!!」

足音も荒く、キッチンからアスカは出ていった。

(パラメーターの変化なし)

②わたしが、買ってくるわ

「近くで買ってくるわ」

それだけ言って家を出る。近くのコンビニに入り、そこで弁当(べんとう)を買って戻(もど)る。

「み〜んな、同じ種類ね」

弁当を見た、アスカの第一声。

「普通、こういうのっていくつか買ってきて、あたしこれがいいなぁとか、あたしはこっちにしよ。とかやるもんじゃない?」

「そ、そうだね」

同意を求められたシンジが、反射的に頷(うなず)く。

「優等生って一般(いっぱん)的なことに弱いのよね」

(MPの上限が1つダウン)

■アスカの結果

①しっかたないわねぇ。あたしがなんとかしてあげる

・成功した場合

「今日は気分がいいし、あたしが作って上げるわ」
「ええ!?」
シンジが驚き(おどろき)の声を上げる。
「……あたしが作っちゃいけないってワケ!?」
「そ、そんなことはないけど……」
「なら、黙(だま)って待ってなさい」
軽い足どりで台所へと向かう。
それから1時間後。
「見たことない料理ばっかりだね」
「まあね、ドイツ料理だからね。それより食べてみてよ」
シンジが恐る恐る口に運ぶ。
「……おいしい」

意外そうな顔をしている。
「ふっふっふ、そうでしょ。優等生もおいしいでしょ」
「……ええ」
相変わらず口数が少ないが、そんなことは気にならない。
「この私に任せておけば、ざっとこんなもんよ！」
(シンジとレイとの友好度、カードが1つずつアップ)

・失敗した場合

「今日は特別にあたしが作って上げるわ」
「ええ!?」
シンジが驚きの声を上げる。
「……あたしが作っちゃいけないっての!?」
「そういうワケじゃないけど……」
「なら、黙って待ってなさいよ」
軽い足どりで台所へと向かう。

それから1時間後。

「あの……これ」

シンジが料理を見て絶句している。

「どう、初めてみるでしょ。本場仕込みのドイツ料理よ」

強引に二人を席に着かせる。

「変わった盛りつけなんだね」

シンジが食べるのをためらっている。

「そこら辺はちょっと失敗したけど、味はバツグンのはずよ」

笑顔で勧めるが、なかなか手を付けようとしない。

「あたしの料理が食べられないっての？」

「う、ううん、食べるよ」

シンジが、続いてレイが料理に手を伸ばす。

「ごちそうさま」

レイが静かに立ち上がる。

「今日は食欲がないから……」

乾いた笑いを浮かべ、シンジも素早く出ていってしまった。
「なによ、あの態度。人がせっかく作って上げたってのに……ん？」
ペンペンと目が合う。
「あんた、食べる？」
「クワッ！」
ペンペンは一言鳴くと、走って逃げていった。

（ＭＰの上限が１つダウン）

②時間も遅いし、その辺で買ってきましょ
「もう遅いし、その辺り(あた)で買ってきたら？」
「うん、それでもいいけど……」
シンジがその案に乗ってきた。
「よし、決まりね。シンジよろしくね」
笑顔で手を振る。
「え、僕が行くの？」

自分を指さし、驚(おどろ)いている。

「当ったり前でしょ。まさか夕暮れの一番危ない時間に、女の子を買い物に行かせる気？」

勢い良くまくしたてると、シンジが折れた。

「わかったよ、行けばいいんだろ。行けば」

やれやれといった感じで、シンジは出かけていった。

（シンジとの友好度が1つアップ）

『イベント4・宴の始まりは』

■事の起こり

んぐっんぐっんぐっ、ぷはーっ！
ミサトが缶ビールを一気に飲み干す。
「くぅ～、やっぱ仕事の後はビールよねぇ」
言いながら次のビールに手を伸ばしている。いつも通りの夕食の光景。シンジもアスカも気にしていないし、レイは黙々と食事を口に運んでいる。
「あの……料理、口にあってるかな？」
シンジが遠慮がちにレイに尋ねる。
「大丈夫、おいしいから」
「そう、良かった」
シンジの顔が少し赤くなり、うつむく。だが、その表情をアスカは見逃していなかった。
「ずいぶんお優しいんですねぇ、シンジ様は」
からかい口調満点でアスカがニヤニヤと笑う。

「べ、別に僕は、おいしいかどうかを……」
「あたしには一度も聞いたことなんてないわよねぇ」
シンジの反論もあっさりと返された。
「まあまあ、喧嘩なんかしないの」
ちょうどミサトが割り込んでくる。
「はい、仲直りの印にビールでも飲みなさい」
二人の手にビールを無理矢理手渡す。
「え……？」
シンジとアスカの声が重なった。普段のミサトとは少し違うように思える。見れば彼女の前には、いつもの二倍以上の空き缶が並んでいた。
「ミサト、ちょっと飲み過ぎじゃない？」
アスカの声には、心配ではなく、あきれたというニュアンスが含まれている。
「駄目ですよミサトさん。僕たちまだ中学生なんですから」
シンジがもっともらしいことを言う。
「今時中学生でお酒飲んだことない人なんていないわよ。ほら、レイも一杯どう？」

ついにはレイにまで迫り、ビールを持たせてしまうミサトだった。

■判定

①ミサトを止める。

・〈メンタル〉＝目標値15

②他の二人に任せて、寝てしまおう。

・判定の必要なし

■シンジの結果

①ミサトさん、やめてよ

・**成功した場合**

「ミサトさん、やめてください」

ビールの缶を、少し強めにテーブルにドンと置く。

ビクッとミサトの動きが止まる。

「ミサトさんは僕の保護者でもあるんでしょ？」

「まあ、そうだけど……」
ミサトが頷く。
「それなら保護者らしくしてよ。未成年にお酒を勧める保護者なんてへんだよ」
それに対して、ミサトは大きくため息をつくと、酔いを醒ますかのように、軽く頭を振った。
「うん、そうかもね。ごめん、ちょっとハメを外しすぎちゃったみたい」
「……わ、わかってくれたらいいんです」
ミサトに素直に謝られ、シンジはいつもの気弱な口調に戻った。
「へぇ、シンジも言うときは言うんだ」
隣でアスカが、一人で納得していた。
(アスカとの友好度とカードが1つずつアップ)

・失敗した場合

「ミサトさん、やめてくださいよ」
遠慮がちに言う。

「そ～んな堅いこと言わずに、一緒に飲みましょうよ」
レイに迫っていたのを止め、こちらに迫ってくる。
「だから僕たちは中学生で……」
シンジの声が途中から小さくなっていき、ついには消えてしまう。ミサトの迫ってくる姿に、思わずドキリとしてしまったのだ。酔っているミサトがやたらと色っぽく見えてしまう。
「その、未成年だし、お酒は……」
一度意識してしまうともう駄目で、うまく口がまわらない。
「そういわずに一口だけでも、ね」
ミサトがしなだれかかってくる。
「ちょ、ちょっとミサトさん……」
レイとアスカに、助けを求めようとしたが……。
「ずいぶん嬉しそうね、シンジ」
「…………」
ジト目で見るアスカ。そして無表情で見つめるレイ。二人の視線が無性に痛く感じ

られた。

（MPの上限が1つアップ）

②つきあってられないよ……

ミサトがレイに気を向けている間に、そっと席を立つ。

「シンジ、どこに行くのよ？」

アスカが声をかけてくる。

「も、もう夜も遅いし、寝ようかなと……」

後ずさりしながら言う。

「……碇くん」

ミサトに迫(せま)られていたレイが、こちらをジッと見ている。言葉でせめられるより、こちらの方が辛(つら)い。

「ほら、シンジ。ファーストが助けて欲しいって言ってるわよ」

アスカの声がトゲを持ったように、シンジに突き刺さる。

「ご、ごめん！」

駆け出すと、自分の部屋に戻り後ろ手にドアを閉める。
ここはシンジの聖域。誰にも邪魔されることのない場所。辛いことがあると逃げ込める場所。
しかしシンジの心には、レイの瞳が焼きついて離れなかった。
(レイとの友好度が１つダウン)

■レイの結果

①わたしは、騒ぎたくないわ

・成功した場合

ミサトの瞳をジッと見つめる。
「酔ってるわ」
「やあねぇ、酔ってなんかないわよ」
ケタケタとミサトが笑う。酔っているとしか見えない。
「あまり飲みすぎると、老化が早く進むわ」
視線をそらさず、ミサトを真っ正面に捕らえて言う。

「え……そ、そうなの？」
ミサトに動揺が生じた。そこへシンジとアスカが追い打ちをかける。
「ミサトさん、今日はちょっと量が多いよ」
「そうよミサト。明日に差し支えあると大変だし、もう寝たら？」
「う〜ん、そうかもねぇ」
しばし思案していたが、ミサトはおとなしく自分の部屋へ行ってしまった。
「ふぅ〜よかった。これも綾波のおかげだね」
「ホントに。酔ってるミサトを負かすなんてたいしたもんだわ」
（シンジとアスカとの友好度が1つずつアップ）

・失敗した場合

レイは、ミサトの瞳をジッと見つめた。
「酔ってるわ」
「そう？　まだまだ飲めるから大丈夫よ」
証明するように、さらに一本飲み干すミサト。

「まだまだ夜は始まったばかりよ！」
今度はアスカに迫っている。
「ちょっとミサト……。優等生も黙ってみてないで何とかしなさいよ！」
「……無駄。もう止められないわ」
言葉通り、酔ったミサトを止めることができるものは、少なくともこの中にはいなかった。
ミサトにとっては最高の、三人にとっては最悪の宴は、始まったばかりだった。
（パラメーターの変化はなし）

②もう、休まなくちゃ
「…………………」
無理矢理持たされたビールをテーブルに置く。
「飲まないのぉ？」
残念そうにするミサトから逃れるように、椅子から立ち上がる。
「疲れたから、先に休むわ」

それだけを言うと、自分にあてがわれた部屋に向かう。
「ま、待ってよ綾波」
「ふん、優等生らしいお言葉ですこと」
シンジとアスカの声が背中から聞こえたが、それを無視し部屋に戻(もど)ると、早々に布(ふ)団(とん)に潜(もぐ)り込んだ。
(カードが1つアップ)

■アスカの結果

①ちょっとミサト、いい加(か)減(げん)にしなさいよ

・成功した場合

「いい加減にしなさいよ!」
バンッとテーブルを叩(たた)く。
レイに迫(せま)っていたミサトがビクッと離れる。
「ミサトがなんで、こんなバカみたいに飲んで、ハイになってるかわかんないけど、関係ないあたしたちまで巻き込むのはやめてちょうだい!」

「それは言い過ぎじゃ……」
シンジが何か言っていたが、聞く気もしない。
「まったく。最近はごちゃごちゃあって大変だってのに、そのうえ休めるはずの家でも酔っぱらいの相手をしろっての!?　ふざけないでよ!!」
「ちょっと、アスカ……」
もう一度シンジが口を挟む。
「シンジは黙ってて！」
一喝して、シンジを黙らせる。
「いいミサト、あたしたちに迷惑かけないでよね!!」
「ハ、ハイ……」
迫力に押されたのか、ミサトはおとなしくなった。
(チェック1にマークする。MPの上限が1つアップ)

・失敗した場合

「いい加減にしなさいよ！」

バンッとテーブルを叩く。
「ミサトがなんで、こんなバカみたいに飲んで、ハイになってるかわかんないけど、関係ないあたしたちまで巻き込むのはやめてちょうだい！」
「それは言い過ぎじゃ……」
　シンジのその言葉がやけにカチンときた。
「なにいってんのよ。あたしはあんたたちのためを思っていってるのよ！」
「でも、言い方ってものがあるだろ」
　ブチッ！
　アスカの中でなにかが切れた。
「シンジ！　あんたはどっちの味方なのよ!!」
「べ、別に味方ってわけじゃ……」
　もうミサトへの怒りは、シンジへと向かっていた。
　そしてその隣では、ミサトに迫られたレイが少し困った顔をしていた。
（シンジとの友好度が1つダウン）

②バッカみたい。つきあってらんないわ……

「あぁ、もう！」
一人で騒ぐミサトを見ていると、頭の中でなにかがキレた。
「こんなバカみたいなのにつき合ってらんないわ！」
勢いよく立ち上がる。
「アスカ、どこへ……」
「寝るのよ！」
シンジの声を遮るように答える。
「ミサトのことは二人に任せたわよ！」
「そんな。ずるいよ一人だけ……」
行かせまいとシンジが何か言っているが、あえて無視する。
きびすを返し、自分の部屋に戻るとさっさと布団をかぶる。騒ぐミサト、困り声のシンジ、たまに聞こえるレイの声を遠くに聞いているうちに、アスカはいつのまにか眠ってしまっていた。

（カードが1つアップ）

『イベント5・つねに冷静であれ』

■事の起こり

夜中。生きとし生けるモノが休まる時間。
いつも騒がしいミサトのマンションにも、平等にその時間はやってくる。
「……ん」
気持ちよく寝ていたシンジが、むっくりと起きあがった。そして寝ぼけた状態のまま、扉を開けて部屋から出ていく。
シンジが向かった先とは……。
ジャアァァァァ……ゴポポポポ……
「ふう」
彼はトイレからすっきりした表情で出てきた。
そのときだった。トイレの向かいにある風呂場のドアが開いたのは。
「…………」
「へっ？　あ、綾波……!?」

出てきたのはレイ。しかも一人暮らしの時と同様に、素っ裸にバスタオルを肩にかけただけの状態。
シンジのうわずった大声で、アスカまで目を覚まし、起きてきた。
「うっさいわね。なによシンジ、こんな夜中に……………………!?」
眠そうに文句を言うアスカの動きが、完全に硬直する。
彼女の瞳はしっかりと、シンジとほぼ全裸状態のレイが向き合っている映像を捕らえていた。

■判定

①何とか冷静に話そうとする。
・シンジとレイは〈メンタル〉。アスカは〈冷静な判断〉を使う＝目標値14
②……逃げよう。
・判定の必要なし

■シンジの結果

①あの、ちょっと……これは誤解なんだ

・成功した場合

落ち着け、落ち着け、落ち着け、落ち着け……。
心の中で、何度も繰り返す。
「あ、あんたたち、なにやってんのよ！」
アスカが顔を真っ赤にしながら、ビシッとこちらを指さす。
「違うんだ、アスカ」
真っ正面にアスカを見つめ、たしなめるように言う。
「トイレから出てきたら、ちょうどシャワーを浴び終わった綾波が出てきただけなんだ」
シンジの落ち着き払った態度に、アスカは呆気にとられている。
「その話……ホントでしょうね？」
ジロリとレイを見る。
「ええ、そうよ」
普段と同じく無表情。それが今回ばかりは、何もなかったことの裏付けとなってく

れた。
「ふ～ん、どうやらホントみたいね」
独り言のようにつぶやくと、アスカはおとなしく引き下がっていった。
(何故かレイとアスカとの友好度が1つずつアップする)

・失敗した場合

「これは、あの……」
必死に弁解しようとするが、言葉が出てくれない。
「……!!」
アスカはうつむいたまま黙っているが、強く握られた両の拳が震えている。それだけで、見えない表情が容易に予測できる。
「ち、違うんだ。ただの偶然で……」
伸ばした手が、バシッと払われた。
「触らないでよ、このケダモノ！」
「な……！」

話を聞こうともしないアスカ。
「だから、違うっていってるだろ！」
「ふん！　この期に及んで言い訳するつもり？　男らしくないわね!!」
言い争いが激しさを増そうとしたそのとき、
「碇くんの言うとおり、ただの偶然よ」
レイがぽつりといった。
「ほら、綾波もそういってるじゃないか！」
勝ち誇ったようにアスカを見る。その視線を彼女は避けようともせず、睨むことで返してきた。
「うっさいわね！　あんたが変に取り乱したりするからいけないんじゃない、このバカ!!」
今まで以上の怒鳴り声が、部屋中に響いた。

(アスカとの友好度が1つダウンする)

②だめだ、説明のしようがない……

「そ、それじゃあ、僕はこれで……」
レイとアスカの間を、そろ〜っと通り抜けようとするが、それはかなうはずもない。
「待ちなさいよ、シンジ様」
ガシッとアスカに肩をつかまれる。
「どこに行こうとしてるのかなぁ？」
「ははは、もう夜も遅いし寝ようと……」
微笑(ほほえ)みあう二人。ただし、微笑みから見える感情はまったく逆だが……。
「そうよねぇ、夜更(ふ)かしは美容の敵ですものねぇ……この、ケダモノ!!」
アスカの右手が一閃(いっせん)。
シンジの頬(ほほ)には、くっきりと彼女の手形が残ったのであった。
（ＭＰの上限が１つアップ、アスカとの友好度が１つダウンする）

■レイの結果

①説明しておいた方がよさそうね
・成功した場合

「あ、あんたたち、なにやってんのよ！」
顔を真っ赤にしながら、アスカが怒鳴る。
「いや、これは……」
同じくシンジも顔を赤らめ、弁解しようとしている。
二人とも冷静に話せる状態ではない。
「何でもないわ。騒ぐことじゃないから」
「騒ぐことじゃないって……？」
聞き返してきたアスカに対し、シンジが口を開いた。
「あ、綾波の言うとおりなんだ。ただの偶然で、その、別に何も……」
最後の方は恥ずかしいのか、声になっていない。
「ふ〜ん……」
しばし思案の後、アスカがジッと見つめてきた。
こちらも見つめ返す。
「…………」
お互い無言の時間が過ぎる。

「あの……」
シンジの申し訳なさそうな声をきっかけに、それは打ち破られた。
「ま、今回のところは信じてあげるわ」
視線を戻したアスカはそれだけ言うと、さっさと行ってしまった。
（シンジの友好度とMPが1つずつアップ）

・失敗した場合

そっと二人から顔を背ける。
「………！」
「………！」
シンジとアスカが息をのむ。
無表情で、感情を態度にすら表すことの少ないレイが、顔を背けるという行為を行なったのだ。
「シンジ！」
「は、はい！」

シンジが後ずさりする。が、すぐに壁に背中が当たる。もう逃げ場がない。
さらにアスカが一歩踏みだし、右手をあげる。
「この……ケダモノ!!」
バッシィイイインッ!
アスカの怒鳴り声と頬を打つ音が連続して響いた。
(MPの上限値が1つダウン)

②この場を離れた方がいい気がするわ
「あ、あんたたち、なにやってんのよ!」
顔を朱に染めながら、アスカが怒鳴る。
「どうせ、シンジが変なことしようとしたんでしょ」
「ち、違うよ。僕はただ……」
しどろもどろにシンジが答えている。
「……おやすみなさい」
その二人を無視し、ひとり自分にあてがわれた部屋に行こうとする。

「待ちなさいよ」
アスカが呼び止めた。
「あんたのためを思って、シンジに注意してあげてんのよ。それなのにどこ行こうってのよ」
「……別に頼んでないわ」
それだけ言うと、その場から離れた。
「あ、あんたねぇ！」
「アスカ、落ち着いて」
後ろで二人が騒いでいたようだが、気にしないことにした。
(アスカとの友好度が1つダウン。カードが1つアップ)

■アスカの結果

①ちょっとまって。こういう時ほど落ち着かなくっちゃ

・成功した場合

冷静になりなさい、アスカ。

心の中で自らに語りかける。

客観的に分析するのよ！

自分に言い聞かせる。

こういうことに疎いシンジ。こういう感情を持っているかさえ怪しいファースト。

この二人が間違いを犯すなど、かなりの低確率のはず。そうなると導き出される結果はひとつのみ……。

「違うんだ、アスカ」

「あんたは黙ってて!!」

ごちゃごちゃうるさいシンジを黙らせる。

「あんたたちのことだもの。どうせ偶然はち合わせただけでしょ」

「え……うん」

シンジの顔を見て、推測が当たっていたことを確信した。

「ほらあんたも、一人で暮らしていた時とは違うんだから、もう少し考えて行動しなさいよ」

「……そうね」

素直に返事をしたレイに、アスカは上機嫌で自分の部屋に戻っていった。
(チェック2にマークする。MPの上限値とカードが1つずつアップ)

・失敗した場合

冷静になりなさい、アスカ。
心の中でつぶやく。
冷静になって、なぜこの二人がこんな格好で向き合っているか、分析をしないと…
…。
スゥ……ハァ。
深呼吸をしたあと、バッと顔を上げる。考えがまとまったのだ。
「あたしにはわかったわ。あんたたち二人がなんで今のような状況に陥ったのかがね」
自信たっぷりの言葉に、シンジの顔がほころぶ。
「よかった、わかってくれたんだね」
「まあね。ちょっとシンジ」

手招きして、彼を呼び寄せると……。
パシーンッ！
力一杯にひっぱたく。
「い、いきなり、なにするんだよ！」
打たれた頰(ほほ)をさすりながら、シンジが食ってかかってくる。
「冷静な分析の結果よ。ファーストが自分からこんなことするわけがない。となると、あんたが仕組んだ以外に答えがないじゃない」
たとえアスカがどんなに頭が良くても、冷静さが欠けていれば、とんでもない勘違(かんちが)いをしてしまうものである……。
後に、シンジとレイの説明で、アスカはそれを知ることとなる。
（パラメーターの変化なし）

②こういう場所にはいたくないわ
「あ……お邪魔(じゃま)だったみたいね」
スッと一歩引く。

「さ、さよならー」

「ま、待ってよ、アスカ」

シンジの声を振り切って部屋に戻ると、布団をかぶり息を整える。

まさか、あの二人があんな関係だったとは……。

まだ胸のドキドキが止まらない。

このドキドキは次の日、シンジの抗弁により誤解だとわかるまで収まらなかった。

（シンジとレイとの友好度が1つずつダウン。ＭＰの上限が1つアップ）

『イベント6・定期試験』

■事の起こり

四人そろっての食事中。ほとんど毎日行なわれるシンジとアスカの口喧嘩(くちげんか)は、今日はまだ始まっていない。
「あーあ、明日っから定期試験……もうやんなっちゃう」
ふと、アスカがぼやく。そう、エヴァのパイロットといえども、学校に通っている以上はテストから逃(のが)れることはできないのだ。
「ふーん……じゃあ、ちょっとぐらいは勉強しときなさいよ。追試なんてみっともないからね」
アスカの言葉を受けて、ミサトが言う。が、ビールを飲みながらでは説得力(せっとく)がまるでない。
「バカシンジじゃあるまいし、あたしは大丈夫(だいじょうぶ)よ」
「なっ、何だよそれ?」
アスカは同じ年でも大学を卒業している天才少女である。日本語がうまく読めなかった

時はシンジといい勝負であったが、今となっては比べるべくもない。
「そ、そりゃあアスカは頭いいけどさ。あまり油断してると足元すくわれるよ」
「ハッ、それは是非すくっていただきたいものですわね」
完全にバカにした口調。今日のテーマの口論では、まるでシンジに勝ち目がなかった。まあ、普段から勝ち目の薄い立場ではあったが。
「……ご馳走様」
一方レイは、そんな二人を無視して自分の食器だけ片付けると、さっさと部屋に戻ってしまったのである。

■判定

①テストなんだし、少しぐらいは勉強をしないと……と、机に向かう。
・〈メンタル〉＝目標値14。アスカの場合は目標値＝18
②来るべき使徒との戦いに備えて体調を整えるほうが大事、とさっさと寝る。
・判定の必要なし。

■シンジの結果

①少しは勉強しておかないと……

・成功した場合

「アスカのやつ……見てろよ」

確かにアスカは、シンジよりはるかにいい成績をとっている。しかし、あの場で引き合いに出されたのは何故だか悔しかった。

だから、せめて今回の試験ではアスカを見返してやろうと、シンジは一夜漬けの勉強を始めた。そんなことでどうなるとも思えないが、やらなければシンジの気が済まなかったのである。

その甲斐あってか、翌日の試験では一科目だけアスカを越える点数をとることができたのである。

「……アスカに、勝った」

「な、何よ。あたしが苦手な科目で勝ったからって、いい気にならないでよね!!」

そうは言っても、アスカもシンジの頑張りを認めない訳にはいかなかった。

そして、NERV本部でも……。

「凄いじゃないシンジ君！　今までで最高のシンクロ率よ!!」
「そんなぁ、今日はたまたまですよ」
そんな軽口が叩けるほど、シンジは精神的に充実していたのであった。
（MPの上限とカードが1つずつアップ）

・失敗した場合

「アスカのやつ……みてろよ」
シンジの成績がアスカに劣るのは事実とはいえ、バカ呼ばわりされて黙っているほどシンジはお人好しではない。
こうなったら試験の結果で見返してやろうと、シンジは一夜漬けの試験勉強を始めるのだが……。
「あれ……これ、なんだっけ？」
慣れないことをした反動か、眠気のせいで集中力を欠き、結局ただいたずらに睡眠時間を削っただけに終わってしまった。
もちろん、寝不足の頭でまともな実力など出せるはずもなく、シンジは今までで最

低の点数をとってしまうのであった。
「あーらぁ、シンジ先生は勉強をすると成績が落ちるんですねえ？」
「くっ……！」
そのアスカの嫌味にも、返す言葉のないシンジ。
そして……
「シンジ君、確かに勉強しろとは言ったけど、シンクロテストに影響が出るようだとちょーっち困るのよねぇ」
「……すみません」
集中力を欠いたシンジは、NERV本部で行なわれたシンクロテストでも散々な結果に終わってしまうのであった。
（MPが1つダウン）

②テストなんて関係ないよ……
「ムキになって勉強したって、アスカには勝てっこないよな……」
シンジはそう思ってさっさと寝ることにした。

普通の中学生であるシンジが、どれだけ勉強すれば大学を卒業しているアスカに試験で勝てるというのか。考えるだに馬鹿(ばか)らしかった。
そして、その夜しっかりと休養をとったおかげで、翌日のシンクロテストのほうはバッチリだった。
「スゴイじゃないシンジ君！　またトップよ!!」
「そんなこと……」
そのミサトの言葉に浮かれていたシンジであったが……。
「あっらぁ～？　これはまた、いい点数ですこと」
「うっ、うるさいな！　どうだっていいだろ!!」
帰ってきた試験の点数は、惨澹(さんたん)たるものだった。
（MPが1つアップ）

■レイの場合

①試験勉強……しておくに、こしたことはないわ

・成功した場合

レイにとって夜の勉強は、半ば日課である。もちろんそれはエヴァのパイロットには無駄なことなのだが、一応文句のでない程度の成績をとっておくことが、レイの自分なりのラインだった。

元々、レイの成績はそれほど悪いものではない。普段通りにやっていれば、そこそこの点数はとれるはず。だが、ミサトにハッパをかけられた以上、もう少しだけ勉強をするべきだと判断した。

その甲斐あって、定期試験の成績は今までより良くなっていた。

「すごいじゃないか綾波、こないだよりかなり上がったんだって？」

シンジの驚きまじりの賞賛にも、レイはさらりと言ってのける。

「別に、威張るようなことじゃないわ」

それでも誉められたのが嬉しかったのか、レイはシンクロテストでも以前よりも良い数値をマークするのであった。

（シンジとの友好度とＭＰの上限が１つずつアップ）

・失敗した場合

レイにとって夜の勉強は、半ば日課である。もちろんそれはエヴァのパイロットには無駄なことなのだが、一応文句のでない程度の成績をとっておくことが、レイの自分なりのラインだった。

元々、レイの成績はそれほど悪いものではない。普段通りにやっていれば、そここの点数はとれるのだ。だが、ミサトにハッパをかけられた以上、もう少しだけ勉強をするべきだと判断した。

しかし、それが仇となった。いつもとリズムを変えてしまったので、上手く集中できなくなってしまったのである。

そのおかげで、定期試験の点数は大幅に下がってしまった。

「あらぁ、優等生もたまには失敗するのねぇ？」

アスカのからかいが突き刺さる。

「アスカ、そんなこと言ったら可哀想じゃないか」

「……ありがとう、碇くん」

シンジのなぐさめも虚しく、そのショックはシンクロテストの結果にまで表れてしまったのであった。

「いーぃ、レイ。勉強も良いけど、こっちのほうこそしっかりやってくれないと。わかるわよね？」
「……はい」
（ＭＰの上限値が１つダウン）

②試験なんて関係ない。あたしには、エヴァがすべて

元々、レイの成績はそれほど悪くない。一応それなりに勉強もしているし、今のままでも特に何か言われるようなことはない。
もちろんいつもどおり少しは勉強もするのだが、今日は早めに床につく。それは、試験よりシンクロテストのほうが重要であるということを知っているからである。
しかし……
「レイのシンクロ率、なかなか上がらないわね」
ミサトの言葉通り、レイのシンクロ率は以前とさして変わらなかった。
それは悪いことではないのだが、やはりシンジやアスカのそれと比べると少々物足りないように思えてしまう。

「うーん……もうちょっと頑張ってね、レイ？」
「はい」
しかし、急にどうなるというものではないことは、当のミサトがよく知っていた。
そして定期試験の結果も、
「……可もなく不可もなく、ね」
いつもどおりの結果に終わっていたのであった。
（変化するパラメーターはなし）

■アスカの結果

①いまさらって気はするけど、念の為……

・成功した場合

「ちぇ。ムキんなっちゃってさ……」
大見得を切った手前、シンジは必死に試験勉強をしている。もちろんそんなことをされたからといって、こと勉強に関しては自分に敵う筈もないということはわかっている。

だが、シンジの潜在能力は侮れない。エヴァの操縦が、それを裏付けているように思える。

「……負けられないわね」

ふっとよぎった不安を振り払う為に、アスカは机に向かう。……といっても実際にその教科の勉強をする訳ではなく、もっぱら漢字の勉強をしている。アスカの場合、問題よりも設問の文章が読めないために損をしている場合がほとんどだからだ。

その勉強が功を奏したのか、定期試験ではほぼパーフェクト。大学を卒業できるほどの学力ならば、それも当然のことであるのだが。

「どぉですかぁ、シンジくぅん？　あたしよりいい点数、とれましたぁ？」

「そんな……大学を卒業してるアスカに勝てるワケないじゃないか」

シンジをいじめて気分のいいアスカは、シンクロテストでもシンジを遥かに凌ぐシンクロ率をマークするのであった。

「へへんっ！　これがあたしの実力よ!!」

（MPの上限とカードが1つずつアップ）

・失敗した場合

「ちぇ。ムキになっちゃってさ……」
　さっきの口論で意地になったシンジは、必死で試験勉強をしている。だが、そんなことで負けるほど、アスカの頭は悪くない。
　しかし、それでもシンジの潜在能力は侮れない。それはエヴァの操縦でも証明されているように思う。
「まさかとは思うけど……一応やるかな」
　珍しく、アスカも少しだけ勉強をする。もちろん中学生程度のことは、わざわざ勉強しなくてもわかっているのだが。
　だが、慣れないことはするものではない。
「うー……ゲホゲホッ！　なぁんでこんな時期に風邪なんか……」
　慣れない夜更かしのせいで、風邪をひいてしまったのである。
「アスカ、大丈夫？」
「うるさいっ！」
　このときばかりはシンジの優しさも仇となる。

そしてさらに、レイが追い打ちをかける。
「自己管理……失敗したのね」
「うるさい、うるさい、うるさぁい！　もうほっといてよ!!」
そして、風邪をひいた状態ではシンクロテストなど思うようにいくはずもなく……。
アスカは、過去最低のシンクロ率をマークしてしまうのであった。
（シンジとの友好度とＭＰの上限値が１つずつダウン）

②勉強よりもエヴァが大事よね
「あーあ、勉強なんてバカらしいし、さっさと寝よ」
アスカにとって中学生レベルの勉強など、するだけムダだった。
問題があるとすれば設問に使われる漢字であるが、それもなんとかなるという自信があった。伊達(だて)に何か月も日本で暮らしているわけではない。
「試験なんかより、シンクロテストのほうが何倍も大事……」
その言葉を裏付けるように、アスカは翌日のシンクロテストで高いシンクロ率を叩(たた)き出すのであった。

「どぉ、ミサト。バカシンジに勝ってるでしょ？」
得意満面なアスカであった。
そして、テストでも……。
「やっぱり、あたし本来の力が出れば、こんなもんよね！」
学年トップの場所には、アスカの名前が書かれているのであった。
（パラメーターの変化はなし）

『イベント7・放課後のテスト』

■事の起こり

「ちょっと、なによコレ！　なんでコレがここにあるわけ!?」
ジオフロントのほぼ中央に位置するＮＥＲＶ本部。その最重要施設の一つであるエヴァのケイジ（格納庫）に、アスカの声がエコーつきで反響した。
彼女の指さした先にあるのは、エヴァの特殊装備『耐熱耐圧耐核防護服』の、洗練とはほど遠い、大昔の潜水服を思わせる無骨な姿。
「これって確か、Ｄ型装備っていうやつだよね」
「エヴァの局地戦用特殊装備。別にここにあってもおかしくないわ」
「そんなの、見ればわかるわよ！」
言わずもがなな説明をするシンジとレイに、アスカが食ってかかる。
ただでさえ見た目にインパクトがある上、かつて第八使徒の捕獲作戦でこれを使用したのは、他でもないアスカ自身だ。その時の戦いで大破したＤ型装備だが、今、ハンガーに固定されている物は、見た限りではほぼ完璧な状態だった。修理したのか、あるいはまっ

たく新しく作りなおしたのだろう。

「コレがここにあるってことは……イヤな予感がするわ」

腕を組み、難しい顔でアスカはつぶやいた。

放課後、定時のシンクロテストのため本部に入るなり、急にケイジに呼び出された三人は制服姿のままだ。よくわからないが、いつもとは違う何かがあるのは間違いない。

「あら、もう来てたの。意外と早かったわね」

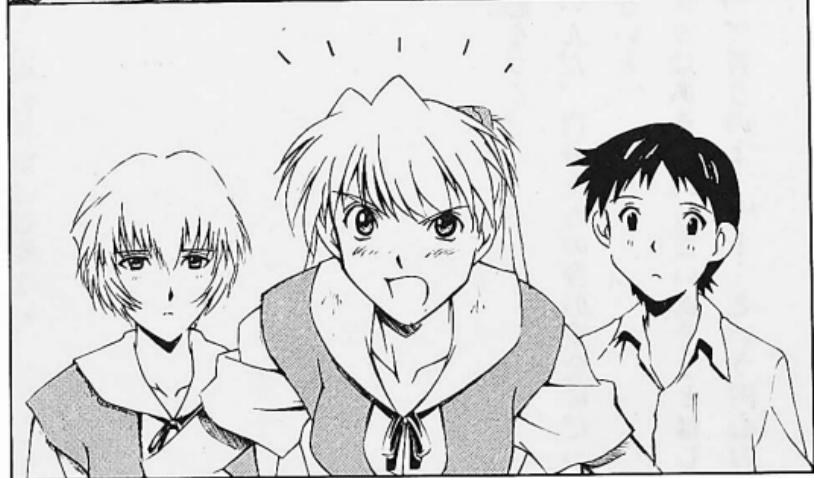
手持ち無沙汰でたたずむエヴァのパイロットたちに、背後から声がかけられる。振り向くと、白衣のリツコがファイルを片手に近付いて来るところだった。

「リツコさん、今日、僕たちが呼ばれたのは……？」

「ええ。D型装備のテストのためよ」

確認のニュアンスが強いシンジの質問に、リツコが当然のようにうなずく。アスカは不機嫌そうに横を向いて「やっぱり！」と声に出さずに吐き捨てた。

「第八使徒との戦闘で得たデータも参考にして、あちこち改修してあるわ。まだ調整段階だけど、そろそろエヴァに装備した状態でテストしたくて、あなたたちに来てもらったの」

「テストって……どんなことをするんです？」
「とりあえず今日のところは、一部だけ装備して軽く動いてもらう程度ね」
「……零号機には、特殊装備は規格外じゃ？」
「その点も含めた改修型よ。全機に対応させてあるわ」
「今日こんなテストするなんて初耳だわ。もしかして思いつきでやってるんじゃないの？」
シンジ、レイ、アスカの矢つぎばやの質問に、リツコは思わず苦笑した。
「ずいぶん質問が多いわね……確かに今日やる予定ではなかったけど、どちらにしろ近日中にテストするつもりだったの。一応、志願者がいないかどうか、あなたたちの意見も聞いておこうと思ったんだけど……」
そう言うとリツコは、三人の顔を等分に見まわした。

■判定

①自分から進んでテストに志願する。
・〈メンタル〉＝目標値14、ただし、アスカのみ〈冷静な判断〉＝目標値14

TYPE

②あまりやりたくない。とりあえず成り行きを見る。この場合判定は必要ない。
・判定の必要なし

■シンジの結果

①ここは……やっぱり僕がやるべきなのかな

・成功した場合

「僕がやります」
言葉と共に、シンジは一歩前に出た。
「ふん、いい子ぶっちゃって」
その背中に向けて、聞こえよがしにアスカが悪態をつく。
「……このD型装備も、いつまた使うかわからないんだ。自分たちの身の安全にだって関わってくることなんだから、調整には協力しないと」
珍しく毅然とした態度で反論するシンジに、アスカはあえて何も言い返そうとはしなかったが、その表情は「それがいい子ぶってるって言うのよ！」……という内心の思いを、口にする以上に雄弁に語っていた。

「……それじゃ、急いで初号機に防護服を装備させるから、シンジ君はD型プラグスーツに着替えておいて」
「D型プラグスーツ!?」
ファイルに何か書き込みながら発せられたリツコの指示に、シンジの表情は一変した。どうやら、風船のように膨らむ格好悪いことこの上ない耐熱仕様プラグスーツの存在を、彼はすっかり忘れていたようだ。
「しっかり協力しなさいよ、シンジ。身の安全にも関わることなんだから」
人の悪い笑みを浮かべたアスカに、からかい混じりの励ましを受け、シンジは苦い表情で肩を落とした。
（MPの上限が1つアップ）

・失敗した場合

「僕が……」
やります、と続けようとした瞬間、一歩先んじてレイが手を上げた。
「わたしがやるわ」

途中までさしあげたシンジの手は、行き場を失って宙を泳いだ。

「あ〜ら、さすが優等生、しっかりポイントかせぐじゃない」

「やめなよアスカ。良くないよ、そういう言い方」

揶揄するようなアスカの言葉を、シンジが制止した。

「……なんですって？　ちょっとシンジ！」

「はいはい、そこまでよ」

言い争いを始めそうな二人の視線を遮るようにファイルをかざして、リツコが間に割って入った。すっかり呆れ顔だ。

「でも……！」

反論しようとするシンジとアスカの声がきれいにハモる。だが、リツコはそれを許さぬ強い語調で続けた。

「二人とも、そんなに元気があるんならテストに協力してちょうだい。すぐにD型の耐熱仕様プラグスーツに着替えてきて。これは命令よ」

「え〜っ!?」

またもや同時に不満の声が上がる。思わず目を見交わした二人だったが、それがま

たカンにさわったらしく、つぎの瞬間、互いに勢いよく顔をそむけあうのだった。

（アスカとの友好度が1つアップ）

②とりあえず、様子を見てみよう

「ちょっとシンジ、あんたやりなさいよ」
「なんでだよ。そんなに言うなら、アスカがやればいいだろ」
消極的な性格のためもあって志願こそしなかったが、シンジはテストに協力するのがどうしても嫌だというわけではなかった。
だが、アスカの言葉がシンジを意固地にさせた。今さら志願しては、まるでアスカに言われたから、そうするかのようではないか。
「僕は絶対にやらないからね」
シンジにしては珍しく、きっぱりと断言する。
「絶対ねぇ……、まぁいいわ。あたしはやるわよ」
「わたしもやるわ」
ごくあっさりと一歩足を踏み出して、アスカとレイは志願を決めた。

「じゃ、シンジ君は通常のシンクロテストをしておいて。二人はこっちよ……」
「ま、待ってください、リツコさん！」
レイとアスカを連れて立ち去ろうとするリツコを、シンジは慌てて呼び止めた。
「あの……やっぱり僕も、D型装備のテストに参加していいですか？」
「……あんた、絶対にやらないいんじゃなかったの？」
呆れて突っ込むアスカの言葉に、シンジは照れ笑いで答えることしかできなかった。
（カードが1つアップ）

■レイの結果

①わたしがやるわ

・成功した場合

「わたしがやるわ」
言葉と共に、レイが一歩前に出た。
「……それじゃ、急いで零号機に防護服を装備させるから、レイはD型プラグスーツに着替えておいて」

「はい」
リツコとレイのやりとりをきいて、アスカの目が輝いた。シンジの二の腕をつかんで引き寄せると、そっと耳打ちする。
「ね、見学していきましょうよ。優等生が、どんな顔してあのみっともない耐熱仕様のプラグスーツを着るのか、興味あるじゃない？」
「そんな、綾波に悪いよ……」
と言ったところで、アスカがききわけるわけもない。結局シンジは、アスカと一緒にレイが戻るのを待つハメになった。しかし……。
「……あんたねぇ、もう少し嫌がったり、はずかしがったりしたらどうなの？　そう平然とした顔されると、こっちが対応に困るのよ」
「どうして？」
目論見がはずれて複雑な表情のアスカに、レイが冷たい声で答える。
内部に充満する冷却用ガスのため、巨大な風船のように膨らんだスーツを着ながらも、いつものクールな態度を崩さないレイ。そのギャップが生み出す異様な雰囲気は、アスカが期待していたような「笑える」代物ではとうていなかった。

(MPの上限値とカードが1つずつアップ)

・失敗した場合

「わたしがやるわ」
「ちょっと待って！　あたしがやるわ」
先に前に出たレイを突き飛ばして、アスカが高々と手を上げた。
「このD型装備は、前にあたしが戦ったデータをもとに改修しているんでしょ？　それなら、私の弐号機でテストした方が、改修前との差がわかりやすいはずだわ」
一応は正論だが、レイを見るアスカの目は対抗意識に燃えている。その視線を無視して、レイはリツコに「そうなの？」と目で問いかけた。
「確かに、改修前と後の比較対照という点では、弐号機を使うのがベストね」
リツコの答えに、アスカは、腰に手を当て、胸を張って勝ち誇った。
「決定ね、テストはあたしの弐号機でやるわ！」
「綾波……」
レイを気遣ってそっとその表情をうかがうシンジ。

だが、極端に感情を表さない作り物めいたレイの顔からは、どのような心の動きも読みとることはできなかった。

(パラメーターの変化はなし)

②二人は、どういう反応をするのかしら

いつもなら、こういう場合には真っ先にレイが志願するはずなのだが、今日は違った。そのせいか、シンジもアスカも沈黙を守っている。

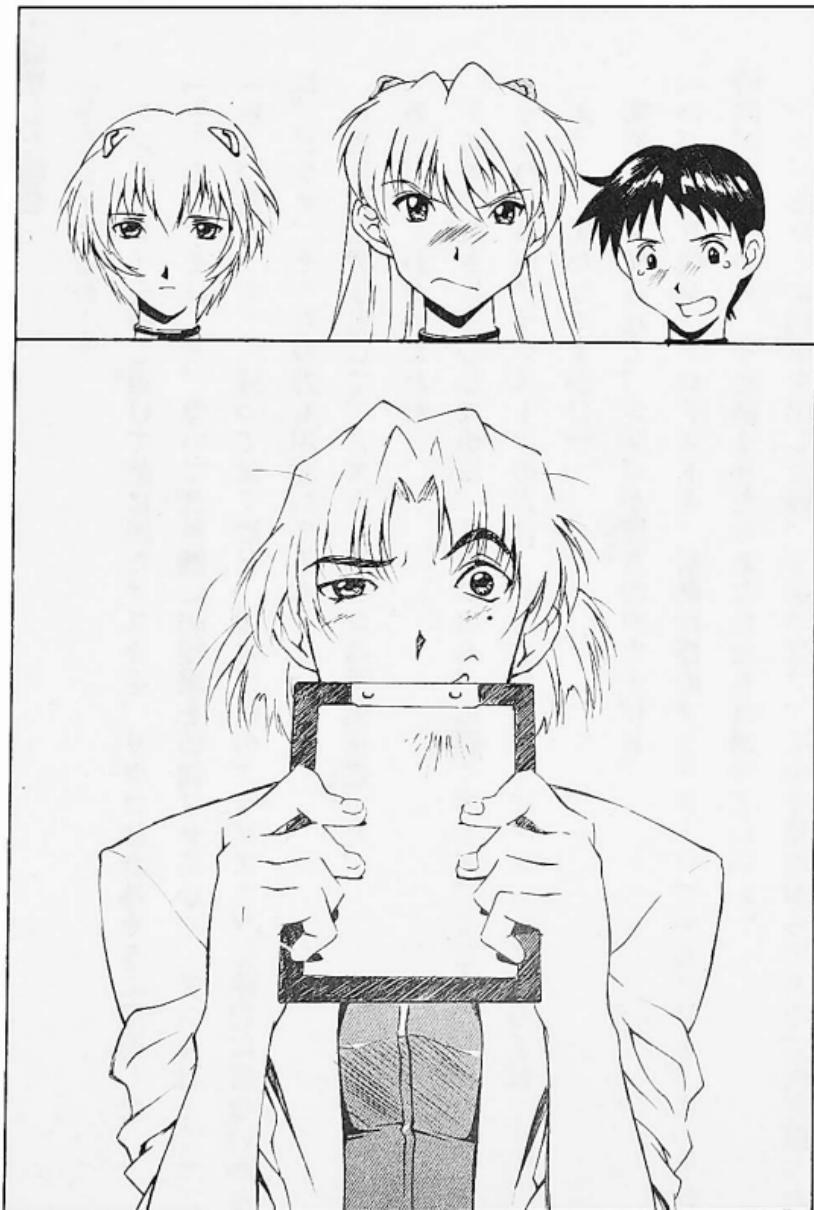
「……アスカだけじゃなくて、シンジ君もレイもダメなの？」

失望の口調でリツコが言う。さすがに気を悪くしたのか、額を手で押さえたポーズで、一語一語絞り出すように言葉を続けた。

「……わかったわ。そこまでイヤなら無理にとは言いません。だけど、せめてD型プラグスーツのテストだけはしてもらいます。今すぐ、全員によ！」

反射的に抗議しそうになったアスカだが、リツコの目に危険なものを感じ、賢明にも口は開かなかった。むろん、シンジやレイがリツコの命令に逆らうはずもない。

数分後……風船のように膨らんだ耐熱仕様のプラグスーツを着た三人が、リツコの

前にずらりと揃った。その様は……かなり変だ。
「エヴァのパイロットであるあなたたちに、確認しておきたいことがあります……」
三人の顔を見回し、リツコは言葉を切った。
「………」
それっきり何も言わない。不自然な沈黙をいぶかしんだレイたちが顔をあげると、厳しい表情をしながらも、なぜかリツコの口元が小刻みにヒクついているのが見えた。
そして次の瞬間……手に持ったファイルで顔を覆い、リツコは突然しゃがみ込む。
「くっ……くくっ……くくくっ……」
絶え絶えにもれるその声が必死で笑いをこらえているのだと気がつくまでに、三人は数秒の時間を要した。そして気がついたところでどうすることもできず、ただただ呆然とたちつくすのだった。
（パラメーターの変化はなし）

■アスカの結果

①しかたないわよね。ここはあたしが名乗りをあげなきゃ

・成功した場合

「あたしがやるわ！」
シンジとレイを押し退けて前に出たアスカを、リツコは意外そうに見返した。
「……そう。それじゃ、急いで弐号機に防護服を装備させるから、アスカは……」
「ちょっと待って！　言っておくけど、耐熱仕様のプラグスーツは絶対に着ないからね。どうせ、そっちの方も用意してるんでしょ？」
人差し指を突き出して、アスカはリツコの言葉を遮った。
「あら、よくわかったわね」
アスカの鋭さに感心しながら、リツコはあごに軽く手をあてて首をかしげた。
「そうね、Ｄ型プラグスーツの方は、シンジ君とレイにテストしてもらえば……」
「えっ？　僕たちですか!?」
突然に話を振られて、シンジが驚きの声を上げる。
「いつも通りのシンクロテストを、耐熱仕様のプラグスーツでやるだけよ。こっちは時間がかかるから、それ済ませたらあなたたちは帰っていいわ」
シンジとレイに指示を出した後、リツコはファイルを見ながらアスカに向き直った。

「さて、アスカ。とりあえず弐号機をD型装備にする間、そのままで待機しててね」
「……は〜い」
シンジらを見送りながら、アスカは投げやりに返事をした。早くも彼女は、勢いにまかせて志願したことを少し後悔しはじめていた。

（カードが1つアップ）

・失敗した場合

「仕方ないわね、あたしが……」
「僕がやります」
前に出たのは同時だったが、声に出したのはシンジがわずかに先だった。
「あれ……アスカもやりたかったの？」
けげんそうに首をかしげるシンジに、アスカは少し焦りながら答えた。
「ば、ばか言わないでよ！　弐号機にD型装備をつけるなんて、二度とごめんだわ！」
「本当にいいの、アスカ？　別に二人でテストに協力してくれてもかまわないのよ。

人数が多い方がたすかるし……」
「やらないって言ってるじゃない。シンジとファーストでやればいいでしょ！」
せっかく気遣ってくれたリツコの言葉にも、アスカはつい意地を張ってしまう。
「それなら、わたしもテストをうけます」
そういってレイも手を上げた。
「そう……それじゃ、アスカは通常のシンクロテストを済ませたら帰っていいわ。シンジ君とレイは、こっちで待機しててちょうだい」
「…………」
疎外感に襲われ、アスカは泣き笑いのような微妙な表情を浮かべた。
ある意味、自業自得であることはわかっていたが、それで納得できるほどにアスカは大人ではなかった。

(シンジとレイとの友好度が1つずつダウン)

②もう、あんなのはゴメンよ

「わたしがやります」

「ボクがやります」
レイとほとんど同時に、シンジも一歩前に踏みだしていた。
リツコは、戸惑うように二人の顔を見比べる。しばらく視線を左右にさ迷わせた後、自然と一人取り残されたアスカの顔に目が行く。
前に出たシンジとレイも振り返り、三人の視線がアスカへと集中した。
「な、なによ……あたしはやらないわよ」
さすがに居心地が悪そうに身じろぎしながらも、あくまで渋るアスカ。その様子を見て、しばらく思わせぶりな間を置いた後、リツコは派手にため息をついた。
「ふう……しかたないわね。じゃあレイとシンジ君にお願いするわ」
「……わかったわ、やるわよ！　やればいいんでしょ!?」
ついにはアスカもその圧力に屈して、ほとんどヤケ気味に首肯する。
「まったく……どうせ改修するんなら、外観を改修すればいいのに」
往生際わるく、口の中でブツブツと愚痴をこぼすアスカ。だがそれを気にかける様子もなく、会心の笑みを浮かべたリツコは、満足そうに二度三度とうなずいていた。

（ＭＰの上限値が１つアップ）

『イベント8・異変』

■事の起こり

三人はその日の午後、NERV本部に呼び出されていた。目的は第二回機体相互互換試験。第一回試験で暴走した零号機とシンジのシンクロの再試験、またパーソナルパターンの異なるアスカと零号機、初号機。加えてレイと弐号機のシンクロ試験を行なう予定である。

「起動システム、作動開始」
「主電源接続」
「稼働電圧臨界点を突破」
オペレーター達が相互確認のために掛け合う声が響きわたる。
「起動システム、第2段階へ移行」
「パイロット接合に入ります」
「シナプス挿入、結合開始」
「パルス送信」

「全回路正常」

全て(すべ)の回路に異常はなく、パネルに次々と正常接続を表わす緑色がともっていく。

「！」

そのとき、モニターを見ていたマヤは一瞬(いっしゅん)自分の目を疑った。再びモニターを見たとき、それは正常なものに戻(もど)っていたが、マヤの目は確かにそれを見た。

そしてそれはリツコの言葉によって確信に変わる。

「またなの!?」

識別(しきべつ)信号・青。

「実験中止！　プラグ排出、パイロットの生命を最優先に」

だが、その命令が響きわたったときには既(すで)に問題の表示は消え、システムは平静を取り戻していた。

……10分後。三人はパイロットの待機室にいた。

「頭が……痛い」

「頭が痛いわ」

「なんでこんなときに頭が痛いのよ」

パイロットはそれぞれ、頭痛という形で異変を感じとっていた。

■判定

①黙って次の指示を待つ。

・〈メンタル〉＝目標値はシンジが13、レイが14、アスカが17

②身近な人に体の不調を訴える。

・判定の必要なし

■シンジの結果

①ちょっと体調悪いけど、この程度なら次の指示を待てる

・成功した場合

「どうしたのシンジ？　顔色悪いわよ」

「うん……大丈夫だよ」

自分よりも顔色が悪そうなアスカにそう言われちょっとムッとするが、言い返す元気もない。ただ今は次の指令を待つことだけがシンジにできる全てのことだった。

これは大切なことなんだ……だから、この程度の頭痛で逃げちゃいけない。
そう思うと、いくぶん頭が軽くなったような気がした。まわりを見回すだけの余裕が持てるようになる。だが、見回した先にあったのはレイとアスカの憂鬱そうな顔だけだ。
「みんな……大丈夫?」
レイとアスカの無言の表情がそれに答える。あまり大丈夫そうでないのはシンジの目にも明白だった。
……沈黙。
次の指示を待つ僅かの時間が、今は無限に感じられた。理由はわからないが、二人も自分と同様に苦しいのだということだけはわかる。
突然待機室の扉が開き、ミサトが顔を覗かせる。
「ちょっちチェックが長引きそうだから、今日はもう帰ってもいいわよ」
その声が聞こえたとき、三人は無意識のうちにも安堵した顔を見合わせていた。
(パラメーターの変化はなし)

・失敗した場合

「どうしたのシンジ？　顔色悪いわよ」
アスカがシンジに声をかける。声をかけた方のアスカも十分辛そうな表情をしているのだが、今のシンジにそれを思いやるだけの余裕はなかった。
頭痛、そして吐き気。それを止めるだけの気力は今のシンジには、ない。
「ねぇシンジ、返事しなさいよ」
アスカが空元気を振り絞って声をかけるが、それにも答えられずただ沈黙する。
「みんな、辛いみたいね」
レイのそんな声が頭痛の中に聞こえる。
辛いのは、僕だけじゃないんだ……がんばらなきゃ。
そう思って必死にこらえようとした途端。意識が切れた。
……？
……ベッドの、上？
気がついたとき、そこはＮＥＲＶの病棟だった。
「どうしたんだろう……」

その質問に答えてくれるのは沈黙だけだった。待機室で気分を悪くしたシンジはそのまま気を失い、ミサトに医務室に運び込まれたのだった。

原因不明、それが今の彼の病名であった。

(パラメーターの変化はなし)

②だめだ、こんなに頭が痛くちゃ何もできないよ

頭が……痛い。

エヴァに乗っていたときは痛みはなかった。エントリープラグから出たときも痛みはなかったのだ。それなのに……今はこんなに頭が痛い。

「アスカ……?」

「綾波……?」

何を聞くでもなく名前を呟く。しかし返事はない、彼女たちの辛そうな顔が無言でそれに答えるだけだ。

「こんなんじゃ、実験なんてできないよ……誰かに、伝えてくる……」

息も絶え絶えにそれだけ言うと待機室を出る。そこで実験中止を告げに来たミサト

の顔を見たとたん、緊張の糸がほぐれ、シンジは意識を失った。
「シンジ君！」
ミサトさんの声が聞こえる、驚いてるみたいだ。そうだ、みんな体調が悪いって、伝えなきゃ……。
そのまま意識が、プツリと切れた。
……？……ここはどこ？
NERVの病棟、次に彼が目を覚ましたのはそこだった。並んだ三つのベッドに横たわっている自分と、綾波、それにアスカ。
気を失ったんだ……。
僅かの時間を要してそれだけを理解したが、それはいまさらどうしようもないことであった。
(変化するパラメーターはなし)

■レイの結果

①次の指示を待たなくちゃ……

・成功した場合

「…………………」
沈黙。
いつもならシンジとアスカの口喧嘩のうるさいパイロット待機室も、今日に限っては沈黙に支配されていた。その雰囲気から、他の二人も話す気力がないことがうかがい知れる。
カツーン・カツーン・カツーン……。
廊下を誰かが通りすぎたらしい。靴音は次第に大きくなり、ある1点を境にまた小さくなっていく。
「…………」
そして再び沈黙。
「まったく、シンジもファーストも、その辛気くさい顔を何とかしなさいよ！」
ありったけの気力を振り絞ってアスカが叫んだ。
「何が？」
「何が、ですってぇ、その顔よ、その顔。その顔を何とかしなさいって言ってるの！」

「どういうふうに？」
「ねぇ、アスカ。そんなに怒ったらシワになる……」
その台詞を言いきることなくアスカの鉄拳で床に叩き伏せられるシンジ。
「…………」
「ちょっとファースト、何よその含み笑いは！」
無理しているとはわかっていても、普段通りのふるまいをしようとするアスカ。それを見ているうちにいつしか頭痛も軽いものとなっていた。
（アスカとの友好度が1つアップ）

・失敗した場合

「…………」
「まったく、なんでこんなに頭が痛いのよ！　普段だったらこんなこと絶対ないのに」
頭痛に耐えきれなくなったアスカがついにヒステリーを起こす。シンジは部屋の端に座って頭をかかえている。

「あんた達だって頭が痛いんでしょ！　ねぇ、なんか言いなさいよ、バカシンジ！　ファーストも!!」
「うるさいな……だまっててくれないか」
騒ぎ立てるアスカにふさぎ込むシンジ、どう考えても状況は好転しそうになかった。次第にレイの中でも頭痛がその思考を侵食し始めた。
「……ちょっと、頭を冷やしてくる」
シンジとアスカを後に待機室を出るレイ。命令だとはわかっていても、もうこらえることは出来なかった。

（パラメーターに変化はなし）

②……普通じゃない、誰かに伝えた方がいい

待機室、シンジもアスカも頭痛で暗い顔をしている。先ほどの実験の緊急中止といい、何か尋常でないことが起こっているような気がした。
エヴァのテスト中に出た「識別信号・青」のコード、そしてエヴァをおりてから加速度的にひどくなる頭痛。頭痛により正常な思考が困難な今、レイであっても話がで

きる相手が欲しかった。
「バカシンジ、ねぇ。返事してよ！」
「……頭が痛いんだから静かにしててよ」
……この二人では、頼りない。
そう思った次の瞬間、無意識のうちにもレイは待機室を出て歩き出していた。NERVの司令部、碇ゲンドウのところへと。
「伝えなきゃ……」
そんな言葉が、無意識のうちに口をついて出た。
（チェック2にマークする）

■アスカの結果

①次の指示、待たなくちゃね

・成功した場合

沈黙に支配されたパイロット待機室。三人三様に青い顔をしてうつむいている。そんな中で最初に顔を上げたのは、やはりアスカであった。

「あぁ、頭が痛いからってくよくよしてても仕方ないわ。ねぇ、ちょっと、聞いてるっ！」

「聞いてるよ、そんなにうるさくしなくても」

「……聞こえてるわ」

　とりあえず他の二人の反応があったことに満足し、言葉を続ける。

「頭が痛いからって何もしないでいるんじゃ、ますます頭痛が増すだけよ。対策を練(ね)らなきゃ、対策よ、対策。わかる？」

「だからなんなんだよ、アスカ」

「シャラップ！　あなたたち、頭が痛いときにいつもどうしてる？」

「寝る……わ」

「薬を飲んで寝る」

　今度の反応にはしかし不機嫌(ふきげん)そうに、

「あんたたちバカぁ？　待機命令が出てるのに寝ちゃしょうがないでしょ、寝ちゃ」

「そう？　寝てもいいと思うよ」

「仮眠をとるのも悪くないわ……」

シンジの言葉にレイも同意する。
「また二人、揃いも揃って、いいわ。寝たいのなら勝手に寝ればいいでしょ！」
既に……最初の目的も、悩みの原因である頭痛さえもどこかにすっ飛ばしているアスカであった。
（パラメーターの変化はなし）

・失敗した場合

待機室の中は静寂に支配されている。普段はうるさいほどのアスカとシンジの口喧嘩も、当人同士が話をする余裕もないために聞こえて来ることはない。
まったく、こんな頭痛程度であたしが参るわけないじゃない……。
そうは思っていても、体はそれに反して動いてくれない。座ったまま、話すことさえもめんどくさい状態に、今は甘んじているしかなかった。
「だいじょうぶ？」
あまりにも辛そうな顔をしているアスカに、シンジが声をかけてくれる。
あんたの方がよっぽど大丈夫じゃなさそうな顔してるわよ！

心の中ではそう言おうと思ったのだが、口から出てきたのは逆に弱気な言葉だった。
「ちょっと辛いから、外に出て頭を冷やしてくる」
廊下に出たところで状況が改善されるわけではないことはわかっているのだが、それでも何か環境が変われば変化はあるかも知れない。そう思い、待機室を出ようとする。
世界が歪んだ。
「アスカ！」
バカシンジ……そんなに大きな声を出さなくても、聞こえてるわよ……。
しかし、その返事をすることもなく、アスカの意識は闇へと落ちた。
……ここ、どこ？
病棟のベッドの上で目覚めた。既に実験は中止され、シンジもレイも帰った事を知らされたのは、それから数時間後だった。
一人取り残されたベッドの上で呟く。
「信じらんない、このあたしを置いて帰るなんて……」
アスカの目から、何故か涙がこぼれ落ちた。

（シンジとレイとの友好度とMPの上限が1つずつダウン）

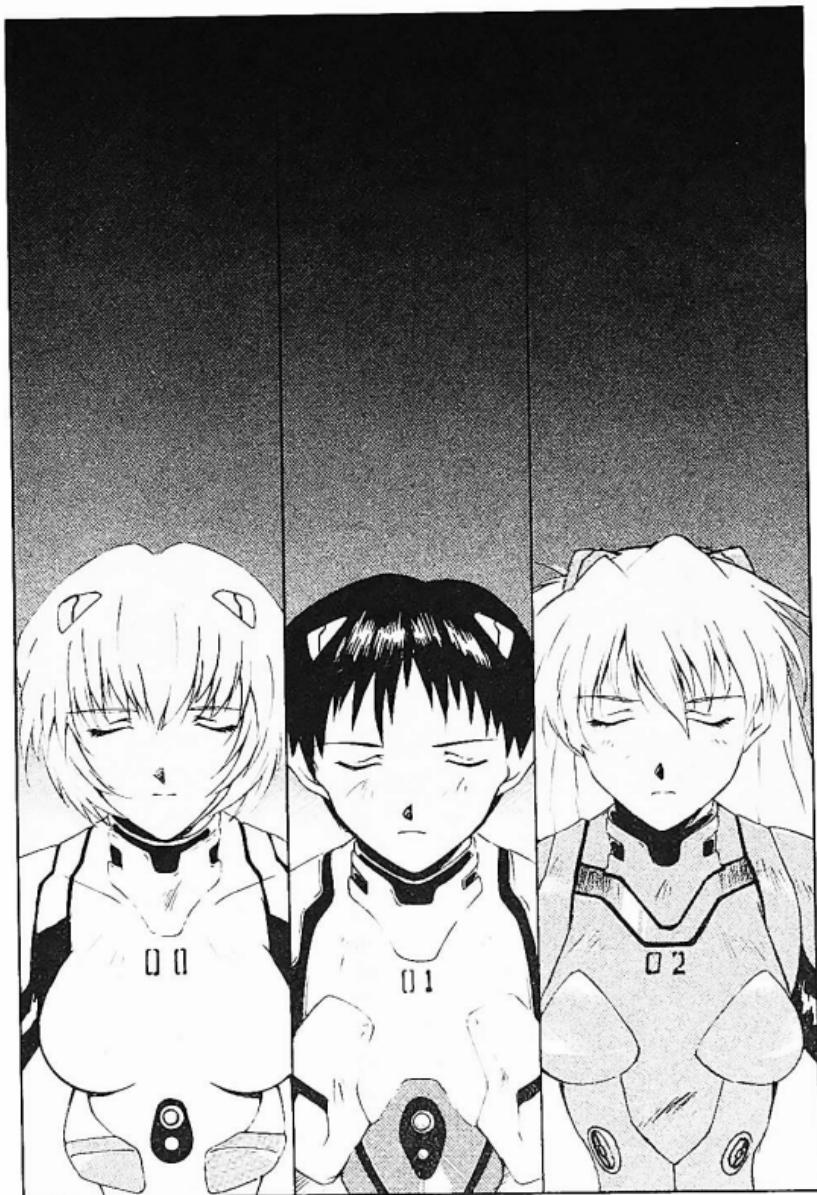
②困った。誰かに伝えておいた方がいいわね

「バカシンジ、聞いてるっ？」
「聞いてるよ……」
パイロットの待機室で、時間を追うごとに強くなってくる頭痛を不審に思い、アスカはこう提案した。
「あたしがミサトに知らせてくるから、その間に他の誰かがここに来たら、あたしはミサトを捜しに行ったって伝えてね」
「わかった」
「ファーストも、大丈夫ね」
「…………………」
この場合の沈黙は肯定ととっていいだろう。そう解釈したアスカは一人待機室を出る。普段なら何事もなく歩いていけるエレベータまでの距離が不当に長く感じられるのは気のせいだろうか。

シンジもファーストも頭が痛くて動けないんだから、あたしがやるしかないのよ。
このセリフをシンジが聞いたらきっと反論するだろうが、事実今動けるのはアスカだけだ。自分がリーダーである。その感情だけがアスカを動かしていた。
エレベータの前まで来ると、自然に扉(とびら)が開いた。
「あら？　アスカ、どしたの？」
そこから出てきたのは実験中止、帰宅を告げに来たミサトだった。
待機室からエレベータまでのたった数十メートルがこんなに長いものだと、そしてミサトがこんなに頼(たよ)りがいのある人だと、アスカは今まで思ったことはなかった。
（パラメーターの変化はなし）

『イベント9・それの断片が見えた日』

■事の起こり

「さあ、始めるわよ」
リツコの声がモニターの向こう、エヴァに乗っている三人に届く。
NERV本部。今はいつも行なってるシンクロテストの真っ最中だった。
シンクロテスト……エヴァと適格者のコンタクトを計る実験。
その適格者の心に寄り添うように、それはいた。
あの最初の『識別信号・青』より数日。
識別信号に青い光を灯らせたそれは、適格者の奥底に潜み、確実に成長を遂げていた。
それは一つの思考を拾い上げると、言葉というものに変換させ、心に投げつけた。
『破壊』
ドクン！
心に欲求ともつかぬ考えが浮かぶ。
ドクン！

02
01
00

激しく、あらがうこともできぬほど大きくなっていく。
『すべての、破壊』
もう一度、心に響く。
「脳波に乱れが見えます！」
「原因は？」
「不明です」
マヤとリツコのやりとりに、ミサトがマイクを握ってテスト中のパイロットに呼びかけた。
「脳波が乱れてるわ。なにかあったの？」

■判定

①襲い来る感情を抑える。
・〈メンタル〉＝目標値はシンジが13、レイが14、アスカが17
②外の人間に自分の異常を訴える。
・判定の必要なし

■シンジの結果

①なんだこの感情は？　抑えなくっちゃ

・成功した場合

『破壊』

い、いやだ……。

心からの欲求を自ら否定する。

『破壊』

また、心が騒ぐ。

僕は、僕はそんなことしたくない！

力を抜けば屈してしまう誘惑に、シンジは真っ向から立ち向かっていった。

そして……その声はやがて消えていく。

「……シンジくん、シンジくん？」

「あ……ミサトさん」

モニターには彼女の顔が映っていた。

「どうしたんですか？」
「どうしたじゃないわよ、さっきから呼んでるのに。ま、いいわ。テストは終わりよ、ご苦労様」
「はい……」
テストは終わった。だがすべてが終わったわけではなかった。
「シンジくん、何か変わったことはなかった？」
エヴァを降りると、リツコが声をかけてきた。
「え……!?」
驚きが口からもれる。
「やっぱりあったのね」
リツコは説明した。
テスト終了間際に出た、普通では考えられないシンクロ率のことを。
「少し検査につき合ってもらうわね」
（チェック3にマークする）

・失敗した場合

『破壊』
何度も襲い来る欲求。しだいに否定する力が弱まるのを感じる。
『破壊、破壊、破壊、破壊、破壊、破壊、破壊、破壊……』
「う、うわぁぁぁぁぁぁ!!」
絶叫と共にエヴァを動かす。
もう何も見えない。何も聞こえない。今のシンジにはただ『破壊』という行為がすべてだった……。

「……あれ?」
気がつくとそこはベッドの上だった。いつのまにか気を失っていたようだ。
「気がついたようね」
リツコが話しかけてきた。
「少し検査させてもらうわよ」
電源をカットし、停止する寸前に出た、常識では考えられないシンクロ率。そして暴走したシンジの原因を解明するために、リツコは徹底的に調べるつもりだった。

（変化するパラメーターはなし）

②テストを中止してください。ボク、変なんです

「その、調子が悪いみたいで……」
自分でも襲い来る感情の正体が分からず、そう言っておく。
「……テスト中止。すぐに三人を引き上げて」
異様さに気付いたのか、リツコがテストを中止させた。
「どう？」
エヴァを降りると、ミサトが声をかけてくる。
「少し休めば大丈夫ですから……」
あの心からの欲求はもう消えていたが、心は疲れはてていた。
「そう、なら休憩後、検査を受けてもらうわ」
ミサトは降りる間際に出た、信じられないようなシンクロ率のことを語った。
（チェック４にマークする）

■レイの結果

①なに、この感情……いけない……

・成功した場合

『破壊』

その欲求を、レイは無言で耐える。ただひたすらに……。

生まれでる欲求を理性で抑える。それは一つの戦いだった。

そしてレイは、それに勝利した。

「レイ、聞こえる?」

不意にミサトの声が、彼女を呼んだ。

「まだ途中だけど、テストは終わりよ。すぐに降りてきて」

「……はい」

命じられたまま、エヴァより降りる。

「レイ、先程あなたとエヴァの間に信じられないようなシンクロ率が出たの。もう一度、検査を受けてもらうわ。いいわね」

レイに断る理由はなかった。

（チェック3にマークする）

・失敗した場合

『破壊』

ただひたすらに耐える。

『破壊、破壊、破壊、破壊……』

「……破壊」

レイの口からその言葉がもれた。

「レイ……？」

ミサトの心配気な声が聞こえた。だが今は、自分の欲求を満たす以外に興味はなかった。

「レイ、しっかりして！」

ミサトの前のモニターには、小声で破壊とつぶやきながらエヴァを操縦しているレイが映っていた。

「……？」

気付いたとき、そこはベッドの上だった。気を失っていたらしい。
「大丈夫のようね」
すぐ隣にミサトが立っていた。
「これよりあなたは、検査を受けることになるわ。あなたとエヴァの暴走。そしてそのとき出された、通常では考えられないシンクロ率の原因を確かめるためにね」
その機械的なセリフは、感情を押し殺すためのように、レイには思えた。

(変動するパラメーターはなし)

②外の人間に、異常を伝えたほうがいいわ

「頭が……！」
脳に直接送り込まれてくる『破壊』という文字。
抑え込むのが限界になろうとしたとき、遠くでリツコの声が聞こえた。
「テスト中止！　急いで!!」
テストは中止された。あの破壊衝動も、エヴァから降りると同時に何も感じなくなっている。

「なにかあったのね？」
質問してきたのは、リツコだった。
「はい……」
素直に頷く。
「やっぱりね。テストを中止する直前、シンクロ率が異常なほどまで跳ね上がったわ」
それ以上は、言われなくてもわかった。
「わかりました、これより検査を受けます」
（チェック４にマークする）

■アスカの結果

①なによこの雑音は!?　消えちゃいなさい！

・成功した場合

「なんでもないわよ！」
ミサトへ怒鳴る。

そう、なんでもないんだから……。
わき上がる破壊の欲求。
すべてを破壊したいという心の欲求を無視し、エヴァに意識を集中させる。
……やがてその声は消えた。
「アスカ、テストは終わりよ。ご苦労様」
「あ、そう」
平然とした口調で答えるが、心は困惑というしこりを残していた。
「すごいシンクロ率が出たわよ」
エヴァから降りたアスカに、ミサトが硬い表情で出迎えながらそう言った。
「普通では絶対に考えられない数値がね」
「……つまりなんなのよ？」
ミサトはため息交じりに続けた。
「簡単にいうと、もう一度検査を受けろってことよ」
「な……！」
アスカの脳裏に先日の検査の内容が浮かぶ。

「またあたしに、あんな窮屈な思いしろっていうわけ!?」
ミサトは表情を変えずに言った。
「なぜ検査を受けるべきかは、あなたが一番わかっているんじゃない？」
「……わかったわよ」
アスカは承諾するより仕方がなかった。
(チェック3にマークする)

・失敗した場合

「なんでもない、黙ってて！」
ミサトに怒鳴る。次の瞬間、心にある欲求が浮かんだ。
『破壊、破壊、破壊、破壊……』
破壊衝動が心の中に満ちる。彼女は、その感情を止めることができなかった。
レバーに手を添える。
「ちょっとアスカ、なにするつもり!?」
なにものかがわめいている。

「うるさい！」
　レバーを引く。エヴァが動き出す。そして……。
「……あ！」
　起きあがったそこは、ベッドの上だった。どうやら気を失っていたようだ。
「アスカ、自分が何をしようとしたか覚えてる？」
　声の主はミサトだった。先程までであった破壊衝動はもうなくなっていた。
「……少しだけ」
「そう……」
　ミサトがアスカの瞳を正面から見据えた。
「これより、惣流・アスカ・ラングレーの暴走及び、その時検出された異常なまでの高さのシンクロ率の原因を調べるため、あなたには検査を受けてもらいます。いいわね？」
「……はい」
　今のアスカには、反発する元気さえもなかった。
（変動するパラメーターはなし）

②ちょっと、テストを止めて！

「あぁ、もう！　あたしにだって、わけわかんないわよ!!」
ミサトに怒鳴(どな)っている間にも、その欲求は大きくなっていく。
「なんとかしなさいよ、ミサト！」
「わかったわ。テストは中止よ、急いで！」
エヴァの機能が停止すると同時に、その欲求は消えてしまった。
「アスカ！」
駆(か)け寄ってきたミサトだったが、アスカの平気な顔を見て思わず立ち止まる。
「……なにかあったんじゃないの？」
「こっちが聞きたいわよ」
弱々しく答える。
「頭の中で変な考えばっか浮かんでたのに、エヴァから降りたらすっかりなくなっちゃうんだもん。やってらんないわ」
「……変な考え？」

ミサトは何か考えていたと思うと、パッと顔を上げた。

「アスカ、あなたは検査を受けなさい。これは命令よ」

「……は～い」

検査はいやだったが、あの欲求がまた来るよりはよっぽどマシなことであった。

（チェック4にマークする）

『イベント10・わき上がる衝動』

■事の起こり

「どうしてこんな数値になったのかしら」
一瞬だけのシンクロ率の増加。
それも、異常なまでの。
前例のない事態に急遽パイロットの精神面、肉体面の検査が行なわれた。万全を期して他の適格者も検査を受けさせられる。
「どうしてこんなことに……」
悩むリツコ。しかしその思考は、マヤの声で中断された。
「先輩。様子が変です！」
「どうしたの!?」
三人が映し出されているモニター。その中で、異常なシンクロ率を出した一人だけが苦しそうな表情をしている。
「脳波、乱れています」

突然、叫び声を上げる。
「……あの子に何が起こっているの？」
もちろん、誰にもわかる筈はなかった。

『破壊』
「何故？」
ドクン！
心の奥底からわき上がる衝動。
『破壊』
「何を？」
それは前回におこった衝動よりもはるかに強いものだ。
必死でその衝動を抑えようとするが……抑えきれない。

『破壊』

「何のために？」

次々とわき起こるイメージの中、チルドレンの意識は徐々にマヒしていった。

■判定

①意識をしっかりもつ。

・シンジとレイは〈メンタル〉、アスカは〈冷静な判断〉を使う＝目標値15、チェック3があるなら目標値12、チェック4があるなら目標値14になる。

②もう少し、様子を見てみる。

・判定の必要なし

■シンジの結果

①流されちゃいけない流されちゃいけない流されちゃいけない……

・成功した場合

『破壊』

この衝動に流されちゃだめだ。

心にわき上がる衝動を必死に抑える。

『破壊』

余計なことは考えるな。

薄くなりつつある意識を集中させる。

するとわき上がる衝動は徐々に薄れはじめてきた。

だが完全には消えない。

「……ジ君」

体が揺れる。

「シンジ君」

その声で意識が少し回復する。

「どうしたのよシンジ君。いったい何があったの？」

そこには心配そうにこちらを見ているミサトがいた。

「ミ、ミサトさん。よく分からないけどなんだか……すごく……つかれ……」

そのまま意識を失ってしまう。
「ちょっと、シンジ君」
心配そうにシンジを見つめるミサトにリツコが声をかける。
「シンジ君にパターン青が検出されたそうよ」
「なんですって？」
今のミサトには、驚くこと以外なにも出来ることがなかった。
（チェック5にマークする）

・失敗した場合

『破壊』
この衝動に流されちゃだめだ。
心にわき上がる衝動に必死に逆らう。
だが徐々に大きくなるそれに意識は次第に薄れていく。
そして意識は次第に『破壊』という衝動に呑み込まれていく。
嫌だ。

破壊なんてしたくないんだ。
誰(だれ)か助けてよ。
とうさん。
アスカ。
綾波。
ミサトさん。
リツコさん。
誰でもいい。僕を助けてよ。
消えかかった意識の中、遠くで誰かの話す声が聞こえる。
「ジ君……シンジ君。しっかりして」
「……たった今……パターン青が……君に……」
「……」
消えかかった意識の中でかすかに聞こえたのはそれくらいだった。
(変動するパラメーターはなし)

②なんだろう、この感覚は？

『破壊』
どうして破壊しなくちゃいけないんだ？
『破壊』
なぜ破壊しなくちゃいけないんだ？
しかしその問いに答えるものはなく、ただ『破壊』という衝動だけが心を支配しようとする。
『破壊』
心に際限なくわき起こる衝動。
やめてくれ。
その衝動に必死で抵抗する。
だがそんなことはお構(かま)いなしにその衝動は確実に心を支配していく。
やめて……くれ。
そして意識が遠退(とおの)いていく……。
その頃(ころ)、NERV本部ではパターン青が検出されたところだった。

検出元は……碇シンジ。
（変動するパラメーターはなし）

■レイの結果

①駄目……
・成功した場合
『破壊』
……。
『破壊』
……そんなこと、わたしは望んでいない。
徐々に意識を集中させる。
すると同時に、その衝動も次第に小さくなっていった。
だが心からそのおもいが完全に消えたわけではなかった。
少しでも集中を解くと衝動が心を支配しようとする。
そんな中、ミサトとリツコの声が聞こえてくる。

「ミサト。今、報告があったわ。レイにパターン青が検出されたそうよ」
「なんですって？　レイにパターン青が……どういうことよ!?」
……わたしにパターン青？
わき起こる衝動を抑(おさ)えるために集中していた意識も徐々に薄くなりかけていた。
(チェック5にマークする)

・失敗した場合

『破壊』
……この衝動に流されてはだめ。
そう思い抵抗しようとするがうまくいかない。
その衝動は心の奥からわき上がってくる。
『破壊、破壊、破壊』
心を支配されかけたとき、脳裏(のうり)に二人の姿が浮かんだ。
……碇司令。そして碇……君？
そのとき、突然心に声が響(ひび)いてきた。

いつも聞いてる声。
「綾波、どうしたんだよ!?」
「碇……君？」
まだ意識ははっきりしていない。
「なんですって、レイにパターン青が検出された？」
突然響きわたるミサトの声。
「えっ、綾波にパターン青？　いったいどういうこと？」
ドクン！
『破壊』
また心の奥底を激しい衝動が襲（おそ）う。
その衝動の前に意識は失われていった。
「あ、綾波？　綾波!!」
もはやシンジの声も、レイには届かなかった。
(変動するパラメーターはなし)

②もう少し、様子を見るの？

『破壊』

……。

『破壊』

心に際限なくわき起こる衝動。

それに必死で耐える。

だがその衝動は少しずつ、そして確実に心を支配していった。

……だめ。

衝動を抑えようとしたがわき上がる衝動は止められない。

もはや心のすべてを支配されるのは時間の問題だろう。

……碇……司令……

心に沸き上がる衝動の前に意識は次第に遠退いていった。

その頃、ＮＥＲＶ本部ではパターン青が検出されたところだった。

検出元は……綾波レイ。

（変動するパラメーターはなし）

■アスカの結果

①ちょっと、あたしがこれくらいでどうこうなると思ってるの!?

・成功した場合

『破壊』

さっきからうるさいのよ。

『破壊』

少しは静かにしなさいよ。

意識を集中させわき上がる衝動を抑える。

だが心から完全に消えたわけではない。

……遠くで声が聞こえる。

「……スカ。アスカどうしたの?」

「ミサト。今、報告があったわ。アスカにパターン青が検出されたそうよ」

「なんですって?」

え? 何よそれ。

衝動を抑えるのに疲れたのか、意識が薄れていく。
だめ。どういうことか説明……してもらわ……なきゃ。
すでにミサトやリツコの声は聞こえなくなっていた。
(チェック5にマークする)

・失敗した場合

『破壊』
いや。
『破壊』
いや、破壊なんてしたくないの。
『破壊』
やめて、あたしにそんなこと言わないで。
意識を集中させ必死でわき上がる衝動を抑(おさ)えようとするが、それは徐々に大きくなっていく。
『破壊』

いやぁっ!!
心を支配されかかったとき、聞き慣れた声が聞こえてきた。
「……スカ。アスカ。どうしたのよ？　アスカ」
その声がはっきり聞こえたときには衝動は収まっていた。
「ふん、だい……じょう……ぶよ……」
それだけ言うとまた気を失ってしまう。
「ミサト……彼女に、パターン青が検出されたそうよ」
「なんですって？」
（変動するパラメーターはなし）

②もう少し様子を見てみる必要があるわね
『破壊』
何なのよ？
『破壊』
いったいどうしてこんな気持ちになるのよ？

しかしその問いに答えるものはなく、ただ『破壊』という衝動だけが心を支配しようとする。
『破壊』
あたしはそれを望んでいるの？
『破壊』
心を支配されかける。
違う!!　あたしは破壊なんて望んではいないはずよ。
必死の抵抗。
だがわき上がる衝動は確実に心を支配していった。
いやっ……いやぁぁ……。
そして、意識は遠退いていった。
その頃、NERV本部ではパターン青が検出されたところだった。
検出元は……惣流・アスカ・ラングレー。
(変動するパラメーターはなし)

『ラストイベント・終末の声』

■事の起こり

ＮＥＲＶ直轄の病院、その一室。数センチはあろうかという超硬質ガラスで密閉されたこの部屋には、使徒がいる。

いや、正確には識別パターンが『青』になったチルドレンがいるのだ。

「……目覚める様子はないみたいね」

ミサトの視線は超硬質ガラスの向こう側、既に一週間も眠り続けているチルドレンに向けられている。

……外見上は何ら変化も見られず、ＡＴフィールドの発現も確認されていない。

だが、その識別パターンは青。使徒の存在を示していた。

「いったい、何がどうなってるってのよ……！」

どん、と、超硬質ガラスを叩く。

……ミサトは、使徒を目の前にして何もできない自分が悔しかった。

……声。碇シンジの声。綾波レイの声。惣流・アスカ・ラングレーの声。
「僕にとってのエヴァって、なんなんだろう？」
「わたしにとってのエヴァって、なに？」
「あたしにとってのエヴァって、なんなワケ？」
永遠に続く闇の中で、三人の声だけが響く。
「僕は、どうしてエヴァに乗るんだろう？」
「わたしはなぜエヴァに乗るの？」
「あたしはなんでエヴァに乗ってるの？」
誰が問いかけているのか、誰に問いかけているのか。
「僕は……ほんとうに、この街を護りたいと思っているのかな？」
「わたしは、本当にこの第3新東京市を護りたいの？」
「あたしは、ホントにここを護りたいって思ってるの？」
その言葉のあと、瞬間、静寂が訪れる。
そして最後の問いかけ。
「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」

「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」

■判定

①これは自分の意志じゃない。その言葉に反論する。
・シンジとレイは〈メンタル〉、アスカは〈冷静な判断〉を使う＝目標値16、チェック5に印があるなら目標値13になる。
②もう面倒（めんどう）になった。その言葉に従う。
・判定の必要なし

■シンジの結果

①これはボクの意志じゃない。ボクじゃないんだ！
・**成功した場合**
「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」

「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
アスカ。綾波。そして僕。……僕も、そう思っているっていうのか？
「……違う！　わからないから、僕はこうしてここにいるんじゃないか!!」
「ほんとうに？」
突然、闇の中に綾波が現れる。
「それ、本気で言ってるの？」
そしてアスカも。
でも、僕は現れない。……当たり前だ。僕は僕なんだから。
「帰るところがなかっただけじゃなかったの？」
「違う！　そりゃあ最初はそうだったかもしれないけど……でも、今は違う!!」
「なら、どうして『壊したい』なんて思ったの？」
「そんなこと……僕は、そんなこと思ってないよ！」
「嘘。だって碇くん、そう言ったもの」
そう言った綾波の隣に、僕が現れる。
「そうだよ……僕は、壊したいって思ったじゃないか……」

「嘘だ……嘘だ、嘘だ！　僕は、壊したくなんかないんだ!!」
僕は、心の奥底にまで染み透るような僕の言葉に、必死に抵抗する。
「違うよ。僕は壊したいんだ……」
僕の声。
「違うわ。だっていらないもの」
綾波の声。
「違うわよ！　だってなくなっちゃえばいいって思ってるもの!!」
アスカの声。
「違う！　僕は……僕は……!!」
そう叫んだと同時に、病室の天井が目に入った。

「シンジくん、覚醒しました！」
「識別チェック！　急いで!!」
その言葉を受けて、マヤの指が激しく動く。
「パターン赤！　大丈夫です!!」

「……シンジくん！」
その言葉を聞いたミサトは、いてもたってもいられなかった。
……何がどうなったんだろう？
とりあえず今の僕にわかるのは、ミサトさんが泣きながら抱きついている、ってことだけかな……。
（チェック6にマークする）

・失敗した場合
「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
アスカ。綾波。そして僕。……僕も、そう思っているっていうのか？
「……違う！　わからないから、僕はこうしてここにいるんじゃないか!!」
「ほんとうに？」
「それ、本気で言ってるの？」

「嘘だ」
綾波が、アスカが、そして……僕が現れる。
「だったら、どうしてあのときエヴァから逃げたんだ？」
あのとき？　いつのことだろう……そうか。
「あれは……あのときは……！」
僕は反論しようとした。
「……言い訳だね、何を言っても」
「そうね。逃げたことには変わりないもの」
「男のクセに逃げ出すなんて、サイテー！」
でも、それは封じられた。
「結局、僕は何もかもを捨てて逃げ出したいんだ」
「碇くんにとって、ここはいらないところなのね？」
「バカシンジ！　いらないならいらないって、はっきり言えばいいのよ!!」
不思議と心に染み渡るその声に、僕は必死で抗おうとした。
「違う……違う、違う、違う！　僕は、僕は……!!」

……ヒョットシタラ、ソウナノカモシレナイ……。

そんな思いが頭をよぎった瞬間、僕の目には病室の天井が映った。

「シンジくん、覚醒しました！　脳波正常!!」

「急いで識別チェック！」

そのミサトの声と共に、マヤの手が激しく動く。

「識別完了……パターン青！　そんな……」

その声と同時にシンジは半身を起こし、虚ろな瞳をミサトたちのほうへと向けた。

「シンジくん……」

……何だか、頭にモヤがかかってるみたいだ……

……あれ？　ミサトさん、なんでそんなに悲しい顔をしてるんですか？

僕は、もう大丈夫ですよ……。

（パラメーターの変化なし）

②どうなのかな。ボクにはもうわからないよ

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
そうさ。全部壊しちゃえば、もうエヴァに乗らなくていいんだ。
全部壊しちゃえば、誰にも叱られなくなるんだ。
全部壊しちゃえば、何もかもうまくいくんだ……。
……そう思った瞬間、僕の目に病室の天井が映った。

「シンジくん、覚醒しました！　脳波は正常、精神汚染の心配はありません!!」
「識別チェック！　急いで!!」
そのミサトの声で、部屋は急に慌ただしくなる。
「チェック終了！……パターン、青です!!」
あれ？　どうしてミサトさん、そんなに悲しい顔をしてるのかな……。
……そうか。もうすぐいなくなっちゃうから、寂しいんですね？
大丈夫ですよ。だって、みんな一緒なんですから……。

（チェック7にマークする）

■レイの結果

①出ていって。ここはあなたのいる場所ではないわ

・成功した場合

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
違う。わたしがそんなこと言うはずがないもの。
「違う」
「違わないわ！　ファーストは、なにもかもいらないと思ってる!!」
「違う」
「違わないよ。だって綾波は、自分の命がかかってても冷静じゃないか」
「違う」
「違わない。だってわたしは、わたしを必要としてないもの」

……みんなの言葉。わたしの中に、染み込んでくる……。

「違う……」

……突然、レイの瞳が開いた。

「レイ、覚醒しました！　脳波は正常、精神汚染の心配はありません!!」

「識別チェック！　急いで!!」

ミサトの声と共に、部屋が慌ただしくなる。

「識別終了……パターン赤です！」

「よかった……レイ……」

ミサトは、いてもたってもいられずにレイのベッドへと駆け出していった。

……どうしたの？

……どうして、泣いているの？

どうして、わたしに抱きつくの……？

（チェック6にマークする）

・失敗した場合

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
違う。わたしがそんなこと言うはずがないもの。
「違う」
「違わないよ。だって綾波は、自分の命もいらないと思ってるじゃないか」
「……違う……」
「違わないわ！　だってわたしは、ファーストなんていらないと思ってるもの!!」
「……違う」
「違わない。だって、わたしは誰も必要としてないもの」
そうなの？……そうかもしれない。でも……。
……突然、レイの瞳が開いた。
「レイ、覚醒しました！　脳波は正常、精神汚染の心配はありません!!」

「識別チェック！　急いで!!」
ミサトの声と共に、部屋が慌ただしくなる。
「識別終了……パターン、青のままです！」
「そんな……」
苦しいの？
いいえ。もう大丈夫。
だって、もう、いらないもの……。
（パラメーターの変化なし）

②そう、もうどうでもいいわ

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
そうね。だっていらないもの。
全部なくなれば、使徒は来ない。

そうすれば、わたしも必要なくなるもの。

……突然、レイの瞳が開いた。

「レイ、覚醒しました！　脳波は正常、精神汚染の心配はありません!!」

「識別チェック！　急いで!!」

ミサトの声と共に、部屋が慌ただしくなる。

「識別終了……パターン、青のままです！」

……何がそんなに悲しいの？

……そう。もうすぐいなくなっちゃうから悲しいのね？

でも……きっとみんなと一緒だから、大丈夫。

（チェック7にマークする）

■アスカの結果

①うっさいわね！　なにごちゃごちゃ言ってるのよ!!

・成功した場合

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
バカシンジとファーストはともかく……何であたしがそんなこと言ってるの？
「何バカなこと言ってんのよ！」
「……バカなこと？」
やっぱりバカシンジね。自分が何を言ってるのか、わかってないときたもんだわ。
「そうよ！　全部なくしちゃったら、加持さんと逢えなくなるのよ？」
「……それは貴女の勝手な都合だもの」
今度はファースト？
「あんたバカぁ？　全部なくなるってことは、エヴァも、あたしたちもなくなるってことよ？　そんなんでいいと思ってるワケぇ？」
……なんかおかしい。なんだろ、この違和感……？
「……それは、あたしがそれを信じきれてないから」
……あたし？　どういうこと？

「違うわ！」
「何が違うっての？　あたしは、誰かに認められればそれでよかった。違う？」
「そうよ！　だから、そのためには何でもやったわ!!」
「でも、もう認めてくれない。だってバカシンジのほうが上になっちゃったから」
あたしの中にあたしの言葉が染み込んでくる。
「うるさい、うるさい、うるさぁい！」
それに抗おうとした瞬間、あたしの目には病室の天井が飛び込んできた。
「アスカ、覚醒しました！　脳波正常、精神汚染の心配はありません!!」
「識別チェック！　大至急!!」
ミサトの言葉と共に、マヤの手が激しく動く。
「識別完了！　パターン赤です!!」
その言葉を聞いたミサトの顔は、涙で濡れていた。
「よかった……アスカ……」
……ミサト？　なに、泣いてんのよ？

……何で、ミサトが抱きついてくるワケぇ？
……どうせなら、加持さんのほうがよかったなぁ。
(チェック6にマークする)

・失敗した場合

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」
「わからなければ、いらないの？」
「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」
バカシンジとファーストはともかく……何であたしがそんなこと言ってるの？
「何バカなこと言ってんのよ！」
「……バカなこと？」
やっぱりバカシンジね。自分が何を言ってるのか、わかってないときたもんだわ。
「そうよ！　大体、なんで全部なくさなきゃいけないワケ？」
「……それは、あたしがそれを望んでいるからよ」
……あたし？　どういうこと？

「違うわ！　あたしは、そんなこと望んでない！」

「嘘。だって、自分の思い通りにいかないから嫌だって思ってるもの」

ファーストが、あたしのことを知ってる？　何で？

「そう。あたしはなんでも自分の思い通りにいかないと、いやだもん」

そりゃあ、そうだけど……。

……その瞬間、私の目には病室の天井が飛び込んできた。

「アスカ、覚醒しました！　脳波正常、精神汚染の心配はありません!!」

「識別チェック！　大至急!!」

ミサトの言葉と共に、マヤの手が激しく動く。

「識別完了！　パターン……青のままです!!」

「そんな……！」

あれ……ここ、どこ？……あ、病院か。

なんか、頭ん中にモヤがかかってるみたい……。

……あれ？　ミサト、なんでそんな悲しそうな顔、してんの？

あたしなら、もう大丈夫よ……。

（パラメーターの変化なし）

②そう。もう面倒だからどうでもいいわ

「わからないなら、全部壊しちゃえばいいのかな」

「わからなければ、いらないの？」

「わかんないっていうんなら、ぜぇんぶなくしちゃえばいいのよ！」

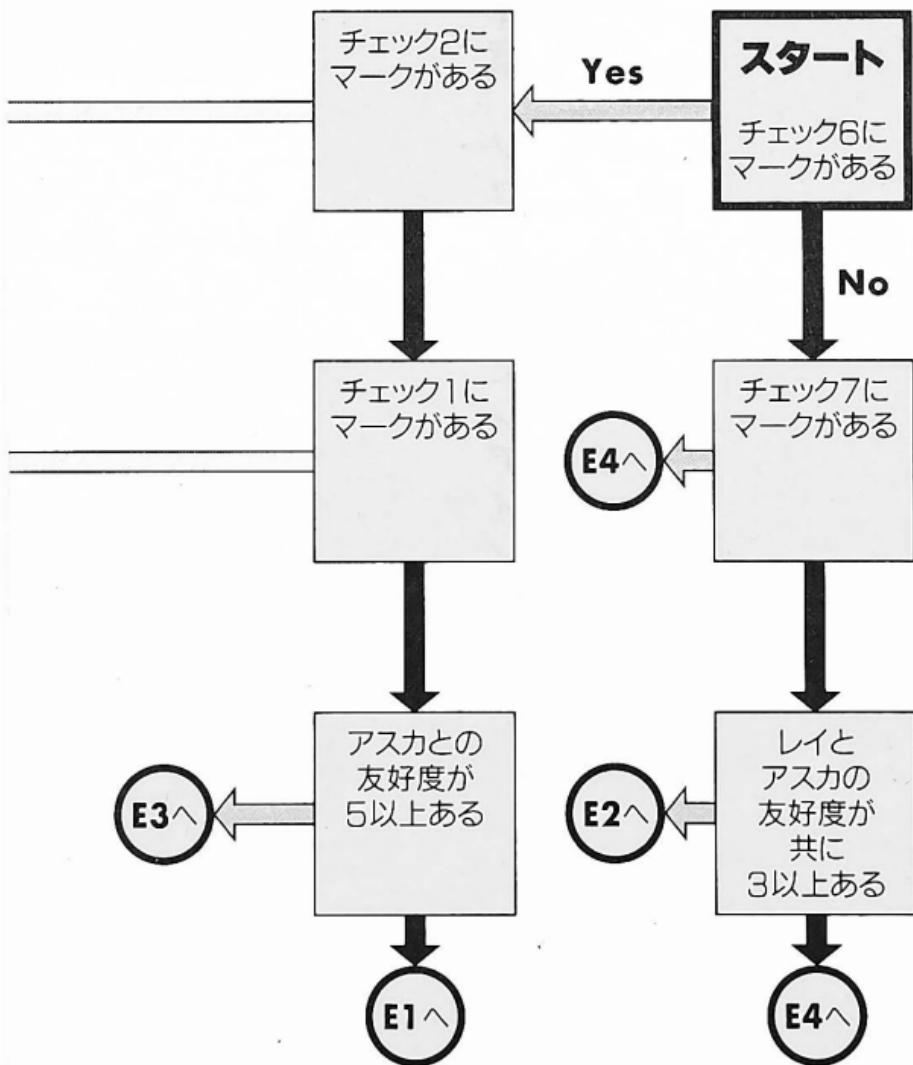
そうよ！　あたしの思い通りにならない世界なんて、なくなっちゃえばいいんだわ!!

「そう、その通りよ！　大体、なんだってこのあたしが、バカシンジやファーストみたいなのとつるまなきゃならないの？　あたしはあたし一人で十分なのに!!」

そうよ！　そうだわ!!

だからあたしは、ぜぇんぶなくしちゃいたいのよ！

……そう思った瞬間、あたしの目に病室の天井が飛び込んできた。

「アスカ、覚醒しました！　……脳波正常、精神汚染の心配はありません!!」
「急いで識別チェック！」
「はい！」
その声と同時に、マヤの手が激しく動く。
「識別完了！　パターン……青です!!」
……何よ、何でそんな顔してるのよ、ミサト？
……そっか。もうすぐいなくなっちゃうからね？
大丈夫、心配しないで。みんな一緒に連れてってあげるから……！
（チェック7にマークする）

第4章　ソロプレイエンディング

ソロプレイエンディング

シンジ編

エンディング判定チャート ⇦Yes ⬅No

レイと
アスカの
友好度が
共に
2以下ある
E2へ
E1へ
レイとの
友好度が
5以上ある
E5へ
E2へ

E1．ほんの少しのやすらぎを

第3新東京市立第壱中学校。その二年A組の教室に、シンジはいた。
教壇には、セカンドインパクト当時の苦労話を延々と続けている数学教師。
頭をめぐらせれば、退屈そうに腕時計に目をやるアスカや、窓の外をながめるレイの姿が見える。そして、トウジ、ケンスケ、ヒカリらクラスメートたち……そう、いつも通りの教室の風景。
……事件の後、シンジは何日か入院して度重なる検査を受けたものの、異常は発見されずに間もなく退院した。また、レイも葛城家を去り自分の家へと帰っていった。
事件が終わって二週間。
日常を取り戻したシンジたちの間で、今回の事件が話題にのぼることは一度もなかった。なにも知らないクラスメートだけでなく、他の二人のパイロットや、ミサト、リツコといったNERV関係者との間でもだ。
もちろんリツコらは、今回の一件について調査研究を続けているのだろうが、少なくともシンジがそれについてなにか情報を聞かされることはなかったし、正直、たいして聞き

たいとも思わなかった。
もう終わったことであり、シンジ自身、それについて考えることもなくなっていた。
たしかに大変な事件ではあったが、エヴァに乗るようになって以来、命の危険など珍しいことではなく、今回の事件も、ただそのうちの一つだったというに過ぎない。
シンジは慣れはじめていた。
戦うことにではなく、それについて深く考えず生活することに。
……チャイムの音が、授業の終わりと昼休みの始まりを告げる。
静かだった教室は一転してざわめきに包まれ、なかでもひときわ大きいトウジの歓声をききながら、シンジは弁当を持って立ち上がった。
今日は天気がいい。いつものように、トウジ、ケンスケらと三人で屋上に行こう。
もしかしたら、今この瞬間にも使徒が現れるかもしれない。そして、またエヴァに乗り命をかけて戦うことになるかもしれない。
だがそれは考えずにいよう。頭の中から締め出して忘れてしまおう。
せめて今だけは、ほんの少しのやすらぎを……。

■E2. 生と死を拒んだ少年

シンジは闇の中を漂っていた。ただ闇が広がる空間に声だけが響いている。
『死ぬってなに？』
どこかで聞いたことのある声。懐かしい感じ。まるで自分の声のようにも聞こえる。
『君は、何故生きてるの？』
「……わからない」
『君は、何故死なないの？』
「わからない……」
しばしの沈黙の後、声はまた語りかけてきた。
『生きるって楽しい？』
「……楽しくない」
『死ぬのってそんなに苦しいの？』
「……別に、苦しくない」
『楽しくないのに、なぜ生きてるの？』

「そんなことない、生きるのって楽しい」
『苦しくないのに、なぜ死なないの？』
「そんなことない、死ぬのって苦しい」
『君は何故生きているの？』
「楽しいこと……いっぱいあるから」
『本当に？　苦しいことの方が多いかもしれないよ』
「…………」
『君の本心は生きたいと思っているの？』
「僕は楽になりたいんだ。でも……」
『でも……？』
「死ぬのはいやだ。そして……生きるのも」
　こうして、シンジは眠る。答えの出ぬ夢の中を、永遠にさまよい続ける。
　束縛（そくばく）を受けない夢の中。そこが生も死も拒否（きょひ）したシンジの選んだ場所だった。
　そして、シンジの運命は本来のものとはかけ離（はな）れたものとなっていってしまった。
　それも仕方のないことなのかもしれない。それが彼の選んだ道なのだから。

■E3．シンジ、揺れる心

シンジが長い眠りより目覚めてから、数日後。
ＮＥＲＶでは一連の事件を文字どおり『消滅』させるため、今日も徹底的な情報操作が行なわれていた。
一方、事件の当事者であったシンジたちは……
「ねぇシンジ、今日のメニューはなに？」
「うん、今日はシチューにしよっかなって思ってるんだけど……」
つい先日まで同居していたレイは、事件の解決と同時に元の家に戻ってしまっていたし、家主のミサトは仕事が忙しくて、ここ数日は『午前様』となっていた。
従って、現在この家にはシンジとアスカが二人きり、ということになる。
だとしても、事件の発生前にはレイがいなかったのだし、ミサトの帰りが遅いのはさして珍しいことでもない。
ということを考えると、この状況は日常よくありがちなものであるはずだった。
だが、何故かシンジの様子がおかしい。なんとなく緊張しているように見える。

「そ。じゃあさっさと作っちゃってよ。もうお腹ペッコペコなんだからね」
「あ、うん……」
リビングのアスカに向かっていたシンジの身体が、再びキッチンを向く。
(アスカと二人っきりなんて、今まで何度もあったのに……何だか変だな？)
シンジは自分の変化に戸惑いつつも、原因は何かを考える。
「でも……いくらなんでも、そんなわけないよなぁ……」
瞬間、思いついた結論のあまりのバカバカしさに、シンジは思わず口走ってしまう。
「ん、なんか言ったぁ？」
「い、いや！　何でもないよ、うん」
慌てて取り繕おうとするシンジと、それをジト目で見るアスカ。
「ふぅん……ま、いいけど。まだ出来ないの？」
「あ、ごめん……もうすぐだから」
そして、いつもと変わらぬ晩餐の風景。だが、今のシンジにはそれさえも嬉しかった。
何故なら……自分がエヴァに乗っている限り、明日もまたこの風景に出会えるという保証が、どこにもないのだから。

■E4. 使徒との融合

「僕を呼んだのは、仕事のためだけなの？」
シンジの言葉は、ゲンドウに向けられていた。
その声には、その瞳には一種の狂気が宿っている。
心からわき起こる『破壊』の欲求。それに呼び起こされるように、もう一つの心に眠る疑問が表に出てきていた。
「答えてよ、父さん！」
掌をゲンドウへとかざす。
使徒と融合した彼は、信じられない力を手に入れていた。例えば……触れもせずに周りのものを吹き飛ばす力などを。
シンジは、ゲンドウの元にたどり着くまでに、何度もそれを使っていた。
邪魔をするものはすべて殺した。きっとＮＥＲＶ本部で生き残っているのは、シンジとゲンドウの二人だけだろう。
ゲンドウは黙っている。シンジをまっすぐに見つめ返し、一言も言葉を発しようとしな

い。

「……わかったよ、父さん」

シンジの頬を涙が伝った。

ゲンドウの体が吹き飛ばされ、壁に直撃する。体は不自然に折れ曲がり、床には赤い液体が滴り落ちる。

これで一つの欲求が片づいた。後は、もう一つのわき起こる『破壊』という欲求を満たすだけ。

「まずは……ここからだ」

NERV本部。そしてゆくゆくは第3新東京市も……。

すでにエヴァは三体とも破壊されていた。シンジを、いや使徒を止められるものは皆無といって等しいだろう。

シンジは破壊という行為を続ける。満たされることのない欲求を満たすために。

もうあの頃の、使徒と命を懸けて戦っていた彼はもういない。世界を破滅に導く人類の敵となってしまったから……。

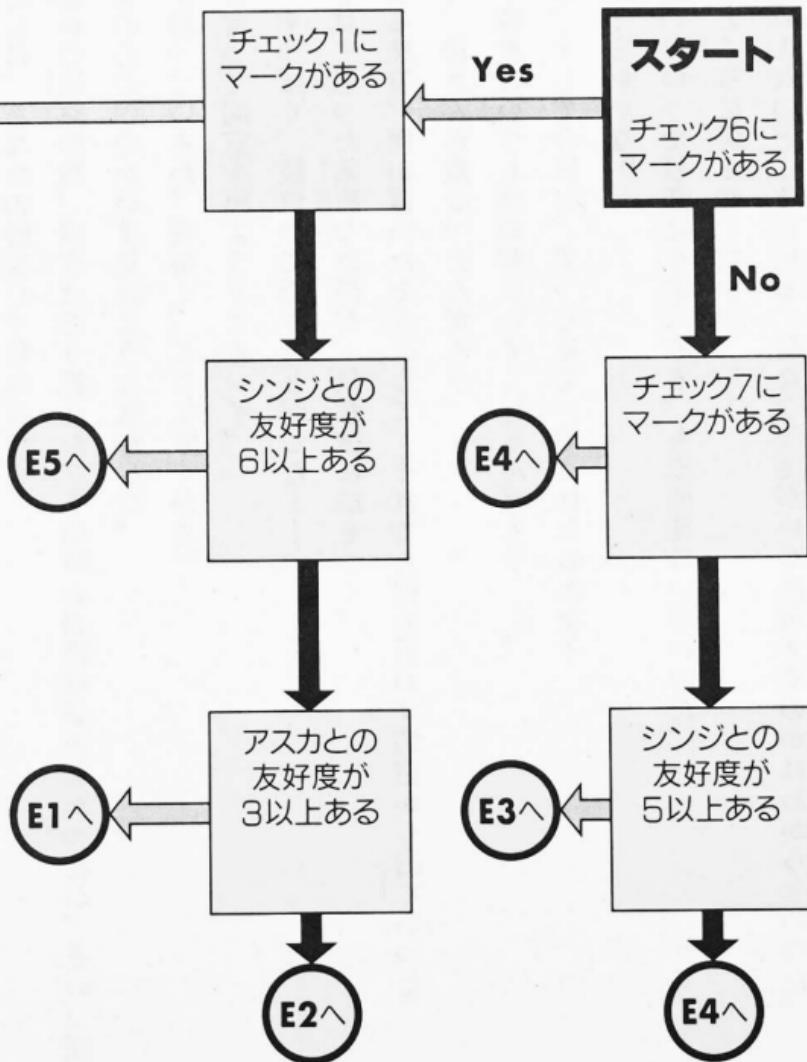
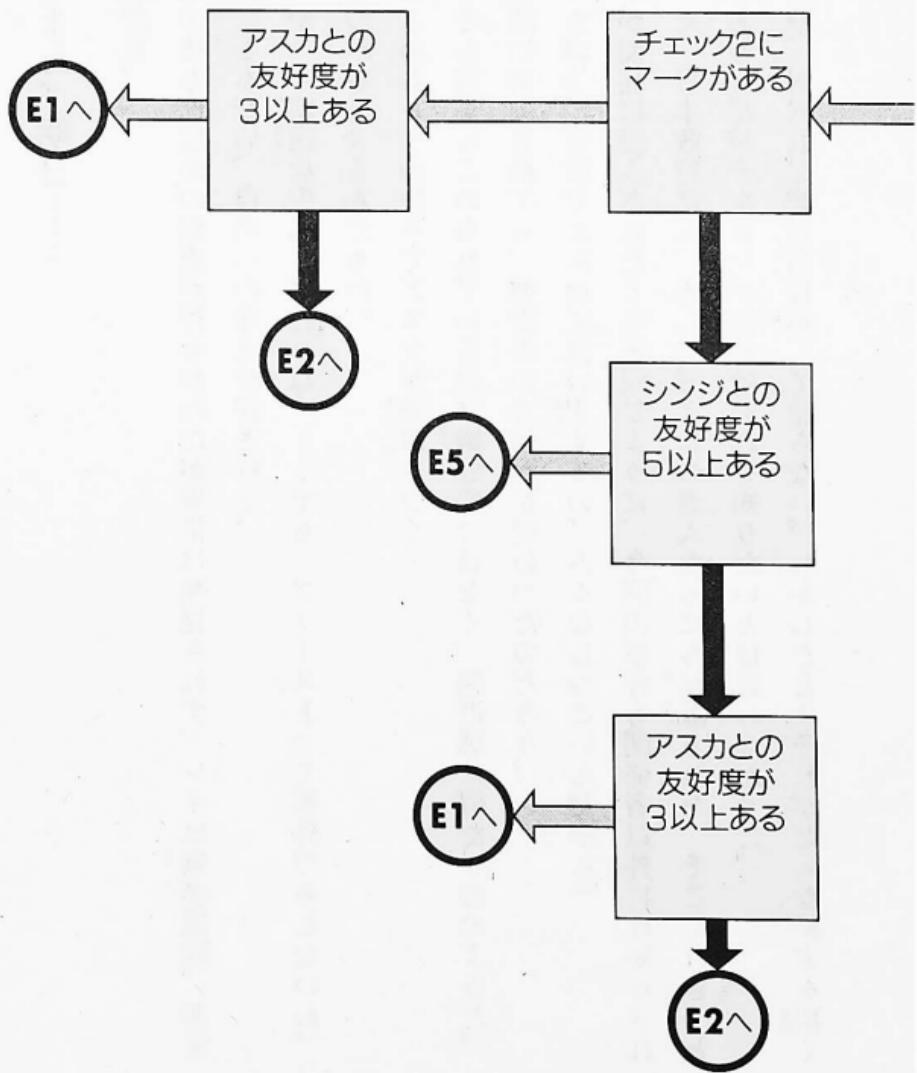
こうしてシンジは、本来の運命とは違う道を進むことになった。

■E5．母の影を求めて

あれ？
ここは……病室の天井。
最近見ることが多くなったいつもの天井。エヴァに乗るようになってから……もう見慣れてしまった景色。
確か、ミサトさんが泣きそうな目でぼくを見ていて、それから……。
「ぼくは……」
「大丈夫よ、使徒は消滅したわ」
その言葉で、綾波がベッドの横に座っているのに気付く。普段と同じ制服、普段と同じ表情、そして普段と同じ、何を考えているのかわからない瞳。
見つめ合ったのはほんの数分の一秒かも知れない。
「母さん……？」
気を失っている間、ずっと付き添っていてくれたのだろうか。そんな綾波の瞳に今まで忘れていたはずの母の瞳が重なった。

「……わたしは、あなたの母親じゃないわ」
ほんの僅(わず)かの沈黙(ちんもく)の後、綾波はそう答えた。その時の表情は見えなかったが、その口調の中に彼女の心の中をかいま見たような気がした。
「みんなが待っているわ。着替え、ここに置くから」
それだけ言って病室を出ようとするレイ。
「なんか、やっぱり、綾波って母さんと同じだ……」
後ろ姿を見て思った素直(すなお)な感想が、無意識に口をつく。
立ち止まる綾波。何か言いたそうにして、それでも何も言わず病室から出ていった。
どうして、母さんが重なったんだろう。
なんで、綾波はいつも僕の側にいてくれるんだろう……。
この間も、そして今日も、ずっと見ていてくれたのかな？
「そうだと……いいな」
レイが置いていった着替えを手に取る。もう使徒はいないのだ。
「みんなのところに戻(もど)らなくちゃ」
服を着てみんなのところに戻る。新たな使徒がいつ出現するのかはわからないのだ。

ソロプレイエンディング　レイ編

チェック2に
マークがある
アスカとの
友好度が
3以上ある
E1へ
E2へ
シンジとの
友好度が
5以上ある
E5へ
アスカとの
友好度が
3以上ある
E1へ
E2へ

E1. また、明日……

事件から数日。
使徒消失の後も何度かの検査が行なわれたが異常は発見されず、レイは無事退院。非常事態の解除にともない、自宅への帰宅が許された。
「あーぁ、やっと窮屈な生活も終わりね。……でも、ファーストって案外だらしないわ。使徒にとりつかれちゃうんだもの」
荷物をまとめるレイの後ろでアスカが悪態をつく。
しかし、その言葉にこめられているのは嫌悪感ではなく、親近感に似たもののようだ。たった数日間の共同生活でも、彼女の中で何かが変わったのだろう。
「大変だったのよ。学校でみんなに言い訳するの。みんなしつこいんだから」
MAGIが使徒に侵入されたときと同じように、今回の事件も関係者以外には知らされていなかった。日本政府にも、そしてゼーレの老人たちにも秘匿された。そこにはきっと何か理由がある。だがチルドレンたちはそれを知りたいとは思わなかった。
碇ゲンドウ、NERV総司令は黙して語らない。しかしたとえそれがどんな結末を招く

ことであるとしても、今は彼を信じることしかできないのである。

そして、それだけで十分なのだ。

「よかったね」

笑みをこぼしながら言うシンジ。

わたしも、変わったのかも知れない……。

レイは思う。以前ならばこのようにかけられた言葉に対しても特別の感情は抱かなかっただろう。いちいち反応もしなかったはずだ。だが今は違う。これまで、碇司令に向けてしか持っていなかった感情を、今は全ての人に対して持っているような気がする。

「また、明日……」

一言の言葉と、ほんの少しの笑みをもって答えた。それは今回の事件を通して彼女が得たもの全てをあらわしているような気がした。

「そんじゃ行くわよー」

ミサトが外で待っている。彼女に送られまた今までと同じ生活に戻る。だが今回の体験で得たものを彼女は忘れないだろう。心、シンジやアスカのそれとふれ合ったことを。

今までよりはるかに強い絆を得て、彼女の日常の時計はまた動き出した。

E2．与えられた使命

使徒の騒動も収まり、一時的とはいえ平穏な日常が戻ってきた。
そしてそれはレイがミサトの家から出て、一人暮らしに戻るという時でもある。
荷物はほんの少しの衣服だけなので、すぐに用意は整った。
「その……元気で」
玄関で残念そうにシンジが話しかけてくる。
「何言ってるのよ。どうせ明日、学校で会うじゃない」
アスカはやっとこれでせいせいするといった感じだ。
「せっかく、おもしろかったのにね」
ミサトが冗談ともつかないふうに微笑む。
「それじゃ、さよなら」
レイは軽く頭を下げると、自動開閉式の扉をくぐり外へ出る。
その瞬間、四人と一匹の奇妙な共同生活は幕を閉じた。
別に寂しいというわけではない。ただ、この生活に慣れてしまっただけ。

最後にもう一度だけ振り返ると、レイは自分の家へと帰っていった。
数日ぶりの我が家。懐かしくもあり、少し寂しげな部屋。
それでもレイはここが好きだった。その理由は……。
「……ただいま」
棚の上に置いてある眼鏡をそっと手に持ってつぶやく。
同時に思い出されるあの記憶。
「…………………」
眼鏡を元の場所へ戻す。思い出は所詮思い出。それに浸ってばかりでは生きていけない。
たまに思い出すからいいものなのだ。
一番大切なのは、これから生きていく上で何をするべきか。
レイはそれを知っていた。
エヴァンゲリオン零号機に乗り、使徒を倒す。
それが、たとえ自らの命を捨てても、行なわなければならない使命。
レイの心は決まっていた。
……彼女の戦いは、まだ当分終わりそうにない。

■E3．夢

心に浮かぶ疑問。

「わたしは……誰？」

「わたしは……わたし」

「綾波レイという人間」

「大勢いる内の一人。魂を持つ者」

「わたしは何人もいる……」

「変わりはたくさん……いる」

「一人くらいいなくても……大丈夫」

「死ぬことは、自由への道」

「どうでもいいこと」

記憶の中のものが、すべておぼろげに思い出される。

「夢？」

「もしかしたら、今までのことは夢だったのかもしれない」

そう思うと心の一部が軽くなる。
「今までのことは、夢。ただ……夢を見ていただけ」
「もう少しすれば、目が覚める。そこには夢の中とは違うわたしがいるはず……」
永遠ともいえる心との対話。
その中で、レイは現実と夢の区別がつかなくなっていた。
現実を夢と思うことで、心の負担を軽くしようという、本能が働いたのかもしれない。
そして本当の彼女は……。
「わたしは夢を見ているだけ。もう少しすれば、きっと……」
病室の天井を濁った瞳で見つめ、レイは譫言のように繰り返す。
最初はわずかにそれた道は、今大きく外れようとしていた。あるべき本来の運命という道は、遥か彼方、まったく別の方へと向かっている。
レイが目を覚まし、本来のシナリオに戻ることはもはやないのだろう。
彼女は、生きることを放棄してしまったのだから。

■E4．使徒の誕生

「レイ!?」
モニターに映るレイの姿にミサトは驚きを隠せなかった。
零号機の足元に立つ彼女。
識別信号は『青』を表示している。
「……破壊」
そうつぶやくと、エヴァを見上げた。
「一緒に、すべてを破壊するわ」
レイらしくない微笑みを浮かべながら、そっとエヴァに手を触れる。
「何をする気、レイ！」
ミサトの声は彼女に届いていない。
「早くレイを止めて！」
「ダメです。通路がロックされています！」
「解除急いで！」

「こちらからの命令は、すべて拒否されました！」

ギ……

零号機が動き出した。

「そんな……なぜ動けるの!?」

リツコが驚愕する。零号機の回路は切断されており、電源さえ通っていないはず。

「零号機より、パターン青が……確認されました」

マヤの声が重く響いた。

「何で!? 何でレイだけじゃなく、エヴァまで使徒になっちゃうのよ！」

「レイが……エヴァをも取り込んだ？」

時が止まった。

それを破ったのは、ゲンドウのこのセリフだった。

「本時刻をもってエヴァンゲリオン零号機を第13使徒と識別する」

めずらしく、彼の声には苦味らしきものが混じっている。

……こうして、レイ及び零号機は使徒として排除される運命となった。

本筋とは異なるシナリオが……今始まる。

■E5．ほほえみ

天井の光が流れるのを見て、自分が移動ベッドで運ばれているのだとレイは知った。

身体は極度に疲労し、起きあがることはおろか指一本動かせそうにない。全身の感覚が鈍く、間近で会話するミサトとリツコの馴染みある声すら遠くに聞こえた。

だが、レイの心は奇妙なまでに澄んでいる。

自分の精神内にいた使徒が、ほんの数分前に消滅したことを、彼女は感じとっていた。

レイはゆっくりとまばたきした。

眼を閉じ、そして開く。それだけのことが、眼に映る光景を一変させた。

廊下の天井が、心配気に自分をのぞきこむシンジの顔へと。

そして眼があった瞬間……不思議な衝動に突き動かされ、レイはほほえみを浮かべた。

「綾波!?」

「……こういうときには……笑えばいいんでしょ？」

驚きで固まったシンジの表情が、レイの言葉を聞いて優しくなごむ。

かつて、二人がはじめて協力してあたった、第5使徒との戦いの後のこと……。

『笑えばいいと思うよ』

そう言うシンジに、レイは笑い返したのだ。実はその笑顔は、シンジにではなく、彼に重なって見えた別の人物に向けたものでしかなかったのだが。

しかし、今日シンジに見せたほほえみは……。

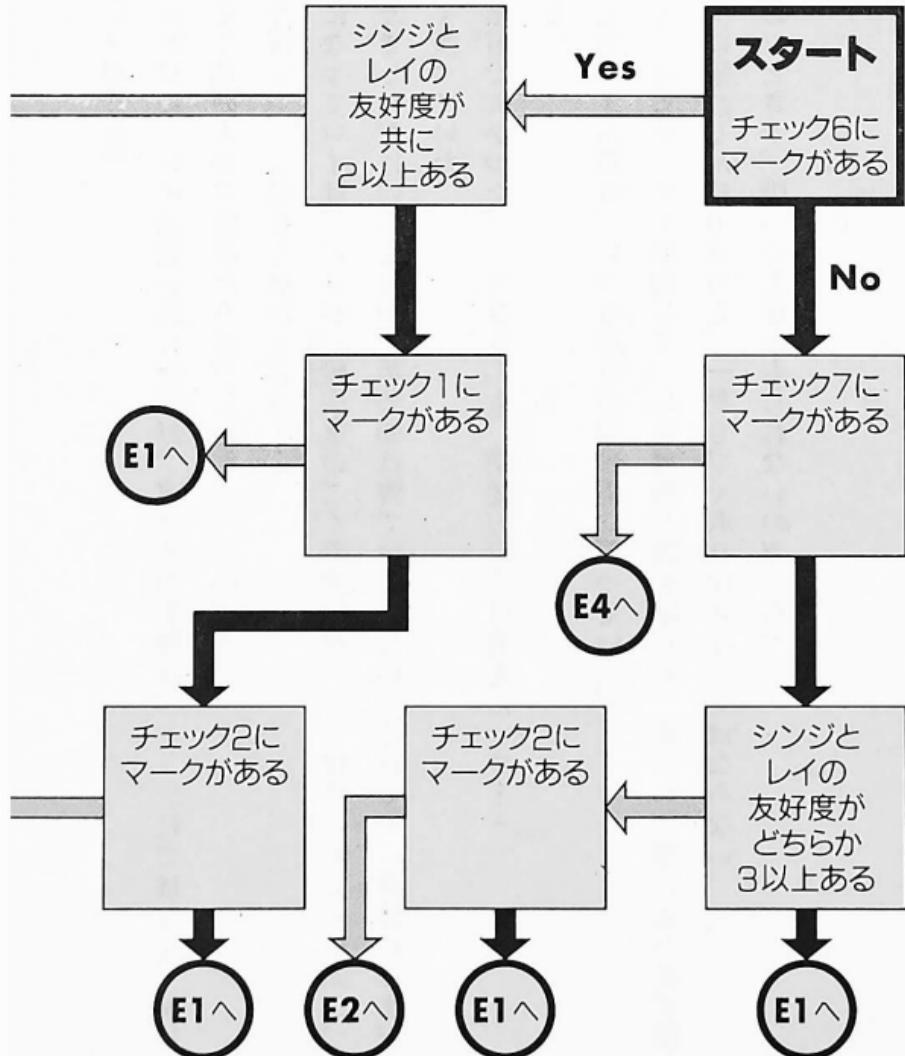
そのときになってレイは、自分が一般病室のごく普通のベッドで寝ていることに気がついた。まばたきしただけのつもりが、数時間は寝ていたらしい。それでも、身体にはまだ疲労が色濃く残っていた。

「とにかく無事でよかった。リツコさんも、使徒の反応は消えたって……」

「わかってる」

短くこたえたレイの顔は、いつも通りの無表情に戻っていた。

あっけにとられるシンジを無視して、レイは再び眼を閉じる。新しい使徒はまた必ず現れる。エヴァに乗れるだけの体力を、一刻も早く取り戻さなくてはならない。

次に目覚めたときが、戦いのときかもしれないのだから。

ソロプレイエンディング　アスカ編

エンディング判定チャート　⇦Yes　⬅No

スタート
チェック6にマークがある

シンジとレイの友好度が共に2以上ある

チェック1にマークがある

E1へ

チェック7にマークがある

E4へ

チェック2にマークがある

E1へ

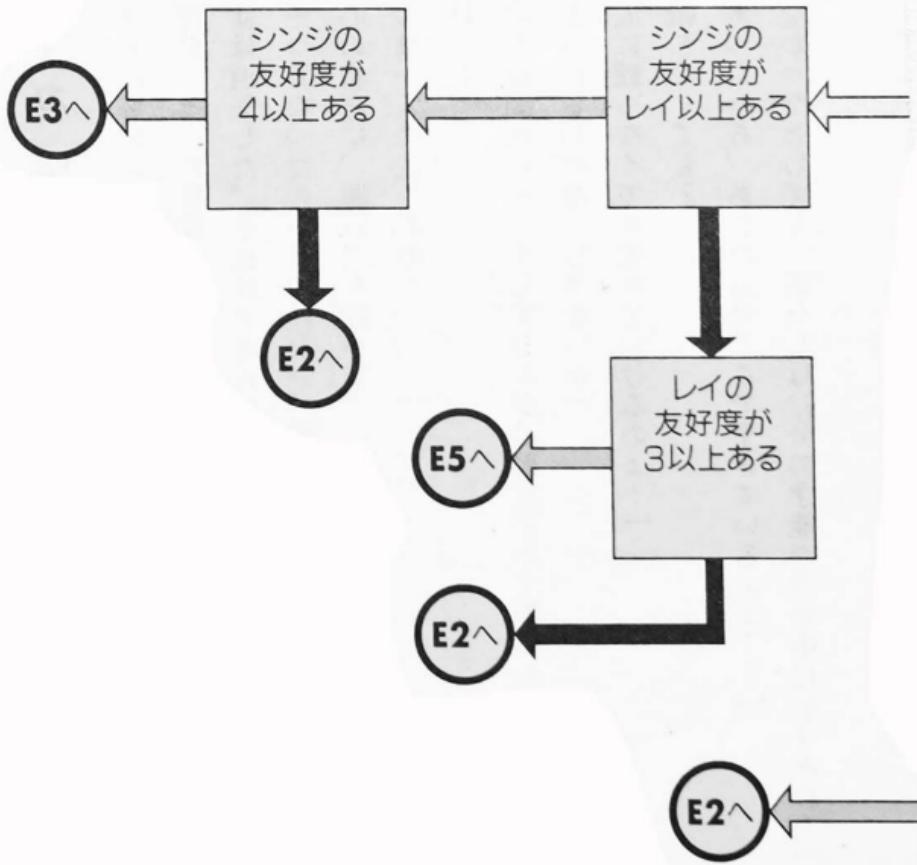
チェック2にマークがある

E2へ

E1へ

シンジとレイの友好度がどちらか3以上ある

E1へ

シンジの
友好度が
レイ以上ある
シンジの
友好度が
4以上ある
E3へ
E2へ
レイの
友好度が
3以上ある
E5へ
E2へ
E2へ

■E1．アスカ、閉ざされたこころ

今までミサトにもシンジにも、そして加持にまでも明かさなかった、隠(かく)し通してきた心の一番深い部分。そこに使徒は触(さわ)った。

瞬間(しゅんかん)、使徒は消失した。それはアスカに呑み込まれたのかも知れない。「心」としてアスカの中の一つとなったのかも知れない。認識上の識別パターン青は消滅(しょうめつ)したのだ。

アスカの心の奥底に、深い穴を穿(うが)って。

……あたしは一人で生きるの！

「生きていける？」

アスカの中の疑問がレイ、そしてシンジの形をとって問いかける。

「一人で生きられるわけないいじゃないか」

「あたしは人に頼(たよ)らなくても生きていけるのよ！」

「エヴァに頼らなくても？」

「エヴァがあったから、あなたは今ここで生きているのよ……」

「エヴァがなかったとしても、あたしは自分の才能を世の中に示せるわ！」

その時、レイとシンジのヴィジョンが薄笑いを浮かべた。
「そんなことはできないよ、だってアスカはエヴァに乗っているじゃないか」
「でも、あなたはもう必要ないのかも……」
「そんなことないっ！」
「なんで、あなたを必要としてくれる人はいないわ……」
「なんで、なんでよっ！」
「シンクロ率のナンバーワンは僕だよ」
「なら、ファーストは！　ファーストはどうなの？」
「わたしには碇司令がいるもの……」
「アスカこそいらない子供なんだよ」
「さよなら」
その言葉と同時にヴィジョンがかき消える。闇(やみ)の中に一人取り残されたアスカには、頼るものはなかった。
本来続くべきであった彼女の物語は、幕を閉じた。
もはや、彼女が目を覚ますことは永久に……ない。

■E2. 負けられない

事件から三日が過ぎた今日も、いつも通りのシンクロテストが行なわれた。
ただし、アスカを除いた二人だけで。
「いったい、いつまであたしだけ仲間外れにされるのよ!?」
「しょうがないでしょ。もう少し検査してみないと駄目だって言われてるんだから」
「だって、シンジたちはもう……」
そういってモニターを見る。そこにはシンジとレイが映っていた。
「まあそう言わずにね。もう少しだけ待ってちょうだい」
「でも……」
パターン青になったのだから、なにかしらの処分があってもおかしくはない。
しかしアスカは自分がどういう処分をうけるのか聞いていない。
このままもう二度とエヴァに乗せて貰えないんじゃないか？　なんて悪い考えばかり浮かんできてしまう。でも怖くて聞くことも出来ないでいた。
「アスカ、先程の再検査の結果がでたわ」

いつのまにかリツコがミサトの隣にきていた。
「再検査の結果、パターン青は完全消滅と断定。で、もう問題なしとみなし明日はシンジ君たちと一緒にシンクロテストを行ないます」
あきらめ半分でリツコの言葉を聞いていたアスカは一瞬自分の耳を疑ってしまう。
「本当に？　あたしはまたエヴァに乗っていいの？」
不安げに聞くアスカにミサトが自信を持たせるように答えていた。
「あたりまえでしょ。あなたはエヴァ弐号機の専属パイロットなんだから」

……次の日。
久しぶりのシンクロテストでアスカはなかなか良い結果を出すことができた。
「アスカ、ブランクがあったわりには調子良さそうね？」
アスカにかけられるミサトの声。
「それはもちろん。あの二人には負けられないからよ」
いつものように得意げに答える。
あの事件のことは忘れよう。またエヴァに乗って使徒と戦うことになったのだから。

■E3. こころのうちに、秘めたるものは

「あーもう……まったく、やんなるわ！」
時刻は既に夜。ジオフロント軌道エレベータの中で、たまたま同乗した綾波レイには目もくれず、ひとりアスカは騒ぐ。
……一連の事件の終わりであったアスカの覚醒から、すでに3週間が経っている。
しかし、アスカには未だに定期以外の検査が義務づけられていた。アスカ自身はもとより、NERVを含めた第3新東京市は、既に以前の生活に戻っているというのに、である。
お陰で、偶然とはいえレイと一緒に帰るハメになってしまった。
「……仕方ないわ。だって、パターン青が出たんですもの」
「うるっさいわねぇ！　そんなのわかってるわよ!!」
はっきりいって、アスカの機嫌は最悪である。
「まったく……これだからシンジに余計な心配されるのよ……」
アスカの口から、思わず漏れる言葉。
「碇くんが、どうかしたの？」

「え？　あ、何でもないっ！」

その問いに、アスカはそれとはわからぬぐらいに赤面しながら答え、背を向ける。

そしてそれきり、二人は黙ってしまった。

必要以上の言葉を出さないレイにとって、それはいつものことではあったが。

（……なんでいきなりシンジのことが頭に浮かんできたワケ？）

アスカはその理由を考える。

『一応同居人だから』という答えが導き出されることをアスカは期待していたし、実際、そうとしか思えなかったのであるが……何故かそれでは納得できないような気がした。

（……ま、いっか。あたしはあたし。惣流・アスカ・ラングレー。そのあたしがあのバカに心配されたからって、どうだっていうの？）

こじつけ気味に強がってみせるアスカの脳裏には、覚醒のあとしばらく付き添ってくれていたシンジの姿が、くっきりと映し出されていた。

（何よ、一体何だっていうのよ!?）

その思いに戸惑うアスカ。自分の中に生まれた「その感情」を認めることが出来るようになるまでは、まだしばらくの時が必要なようである……。

■E4. 破壊を楽しむ者

『破壊』
その心からわき起こる欲求を、アスカは存分に満たそうとしていた。
病室を破壊し外へ出る。眼下に広がる街。これらを破壊すれば、多少は満たされるだろう。
「やめるんだ、アスカ!」
そこに邪魔が入った。
初号機に乗るシンジと零号機に乗るレイだった。
「……破壊」
そうつぶやくと、嬉しそうに微笑む。
破壊される対象が自分から来てくれたのだ。これほど嬉しいことはない。
使徒に取り込まれた彼女はもう人間ではない。使徒なのだ。エヴァと同等、もしくはそれ以上の力を得ていた。
ブン!

腕を振るう。同時に零号機が吹っ飛び、機体の一部が奇妙な方向に折れ曲がる。
破壊するという行為は、アスカに至高の喜びを与える。
さらに零号機に近づくのを、初号機が阻止した。
「アスカ、使徒に負けちゃダメだ！」
初号機の操縦者が、また何か叫んでいる。
…………アスカ？
記憶を探るが、そんな名前に覚えはなかった。
アスカの体に、もうアスカはいない。使徒により彼女の心は忘却の狭間へと飛ばされていた。
「……破壊」
もう一度つぶやくと、最高の笑みを初号機に向ける。
目の前のものを破壊する。それは最高の快楽。至高の喜び。そして……人間が生まれながらに持つ、一つの欲求。
アスカは初号機に向かって、腕を振り上げる。
こうして……彼女は本来あるべき運命とは違う道を進むことになった。

■E5. 白い壁を隔てて

事件から数日……使徒の消失は確認されたものの、未だアスカは検査の嵐から解放されなかった。人間の「心」に忍び込む使徒など初めてのケースなので、アスカはその体験者として貴重なサンプル……ひらたく言えば、モルモットにされてしまっていたわけである。

「なによぉ……まだ終わらないの、この検査。もぉいいかげんにしてよねっ!!」

痛切に願うアスカだったが、誰かが何とかしてくれるわけでもなく、無情にも時間だけが過ぎてゆく。

空気調整器の音、ごく稀に廊下を歩く人の足音。病室にはアスカ一人、耳が慣れるにつれて外からの音が聞こえてくる。そして……。

「……使えないかも知れんな」

「これからはわたしと碇君だけ？」

ファーストの声。司令もいる。

でも、使えないかもって何のこと？　それに、ファーストとシンジだけって？

やたら長引く検査がアスカに悪い想像をさせる。怒鳴りたくなった。だが検査中の身で問題を起こすわけにはいかない。まして相手は碇司令。怒鳴っても無駄だということはす

ぐにわかった。黙って耳に全神経を集中させる。

「そういうことになるかもしれん。だが、四人目の選出も既にめどが立っている」

何それぇ。私がいらないってこと!?　かぶっていた布団を跳ねのけて声のした方を見る。

「でも……わたしはそうは思わない。弐号機パイロットはそんなに弱くないもの」

「そうか……」

そのレイの言葉に、アスカは失いかけた冷静さを取り戻した。

そう、あたしは弱くないもの。これまでだってそう生きてきたんだから。

さらに3日後。考えつく限りありとあらゆる検査が行なわれた。結果はどれも問題なし。

アスカは晴れて白い壁から釈放された。

解放されたアスカが一番にとった行動は、レイのところにいくことだった。

「あんたにも借りを作っちゃったわね」

「何のこと？」

「何でもいいのよ！　このままじゃ気分が悪いから、この借りは近いうちに返すわ」

綾波は首を傾げただけだったが、アスカはそれ以上何も言わなかった。彼女にはそれで十分なのだ。そしてアスカはまた新たな使徒との戦いに向かっていくのである。

第5章　みんなで遊ぶ場合

1．マルチプレイの内容

■ＧＭとプレイヤーの役割

マルチプレイの場合、プレイヤーはシンジ、レイ、アスカのいずれかを選び、さまざまなトラブルを回避（かいひ）しながら第3新東京市を守らなくてはなりません。ゲームマスター（以下ＧＭ）はそれ以外のキャラクター（ＮＥＲＶスタッフや使徒）とゲームの進行を担当します。

アスカ　これはすごく簡単ね。ゲームに必要な人数は、ゲームの進行役であるＧＭと最低一人のプレイヤー。二人から遊ぶことができるわ。最大人数はＧＭ一人にプレイヤー三人の四人プレイ。

シンジ　えっと、ＧＭって……。

アスカ　そういう基礎的な知識はＭＡＧＩＵＳスタートブックを見るべし。この本にはテーブルトークとは何かという基礎的なことが書かれているから。絶対よ。

シンジ　えーっと、スタートブック、スタートブック……。

アスカ　テーブルトークRPGに慣(な)れていない人にこそ、スタートブックは必要ね。正直(しょうじき)、ソロプレイなんか能力値振りと技能振りの差さえ知っていればなんとかなるもの。テーブルトークの入門書という考え方からも、スタートブックは読んでおいた方がいいわ。

シンジ　ということは……マルチプレイで遊ぶためには、RPGの基礎は知っておけってことになるのか。

アスカ　その発言だと誤解(ごかい)を産むわね。このマルチプレイは、たとえRPGとは何かを知らなくても遊ぶことは出来る。純粋(じゅんすい)に、エヴァと使徒との戦闘(せんとう)という形でね。ただ、それにRPGのキャラクタープレイをからめられれば、より深く楽しく遊べるということよ。分かった？

シンジ　う……うん、なんとなく。

■ゲームの内容と目的

ゲームはGMの用意したイベントにそって行なわれます。

主なイベントは第3新東京市に迫(せま)り来る使徒を撃退することであり、RPGに慣れてい

ない人でも簡単にプレイできるよう、カードゲームに近い感覚になっています。

アスカ　まぁ、これが今さっき言ったことね。テーブルトークＲＰＧで遊んだことのある人、またはスタートブックとかを読んでＲＰＧとは何かを知っている人はこのように遊べばいい。

シンジ　そうでない人は、純粋にカードゲーム感覚の戦闘を行なう？

アスカ　そのとおり。さ、そこらへんの遊び方の説明もサクサク進めるわよ。

■用意するもの

このゲームをプレイするために必要な道具は次の通りです。

- 自分の使うキャラクターシートのコピー（巻末にあります）
- 筆記用具
- ダイス（一人につき3個が理想）
- トランプ1セット

アスカ　……これは、解説の必要すら認められないわね。ようはプレイヤーが使う分のキャラクターシートをコピーして、筆記用具とダイス、トランプといったここに書いてあるとおりのものを用意すればいいのよ。
シンジ　でも、文庫のコピーじゃ小さいよ。
アスカ　あんたバカ？　コピー機にはなぜ拡大縮小機能が付いているっての？
シンジ　あ、そうか。
アスカ　そうか……って、あんたホントに気がつかなかったの？　マジにバカ？
シンジ　あ、いや……その……。
レイ　……碇君は、意図(いと)的に言ったのよ。解説には、基礎的な疑問を持ちかける立場が必要だから。
アスカ　ホント？
シンジ　うん……ちょっと、そう思ったから。ほら、解説はアスカに任(まか)せておけば大丈夫(だいじょうぶ)だろ。だから、ボクは読者の代表って感じになってボケてみたんだ。
アスカ　ふーん。ま、あたしに解説を任せておけば大丈夫って判断は正しいわ。ただシンジの場合、わざとボケていても本気でボケてるんじゃないかって思っちゃうから注意しな

さいよ。

シンジ　う、うん。もうちょっとわざとらしくするよ。

アスカ　そうした方がいいわね。

シンジ　（ホントは本気でボケてたなんて言えないな）

レイ　………………………………。

シンジ　あ、綾波。その目は……。

レイ　何でも、ないわ。

■ソロプレイで使ったキャラクターを使用するとき

ソロプレイで使ったキャラクターを使用する場合、そのキャラクターはイベント7までの出来事を体験したということにしておいてください。

イベント7以降はマルチプレイにかかわるデータがありません。ですからエンディングまでいってしまっていても支障がないといえばないのですが……「出来事を経験した」という概念をも含めると、やはりイベント7までのキャラクターを使うことが望ましいでしょう。

シンジ　ええと、これは何なんだろう？　言っていることがちょっと複雑でわからないよ。
アスカ　いーのよ、その場合は「イベント7までのキャラクターを使う」ってことだけ考えていれば。
シンジ　それだけでいいの？　他に意味は？
アスカ　だから、マルチプレイをする場合は「イベント7以降を体験したキャラクターでないほうがいい」って意味よ！　ソロプレイの場合、やり方によっては寝たきりになったり使徒になっちゃったりするじゃない。そーなる前の状態でプレイしなさいっていってるの。分かった!?
シンジ　な、なんだ。それならそうかいといてくれればいいのに。
アスカ　そう書いてあるよ！　シンジが理解してないだけ!!
シンジ　そ、そうなんだ。ゴメン。

■みんなでソロプレイを体験する

プレイ時間にゆとりがある場合、プレイヤー全員でソロプレイを行なうということもで

きます。

やり方は簡単。

①まずGMが進行役となって「事の起こり」を読み上げる。

②続けて、プレイヤーが選択を協議。どのキャラクターが判定するか、どの選択肢を選ぶかを決める。

③②で選んだ結果を見る。その結果はカードとMPの上限値だけ採用され、プレイヤーキャラクターの全員に適用する。

シンジ　これって、つまり全員でソロプレイをするってことだよね。

アスカ　そうよ。そう書いてあるじゃない。

シンジ　GMが「事の起こり」を読み上げるって……恥ずかしくないかな？

アスカ　あんたバカ？　テーブルトークRPGをやるってのに、恥ずかしがってどうするっていうのよ。

シンジ　そ、そりゃそうかもしれないけど。朗読が苦手ってパターンだってあるじゃないか。

アスカ　そーねー。そういうときはコピーとるとか、回し読みするとかっていうテもあるじゃない。みんながこの本を持っているなら、一斉(いっせい)に「イベントの何番を読んでくれ」っていうことも言えるわ。

シンジ　そ、そっか。そういうテもあるんだ。

アスカ　シンジったら、何をそんなところで緊張(きんちょう)しているのよ。この説明の注意点はもっと別のところにあるでしょ。

シンジ　え、どんなところ？

アスカ　ソロプレイの結果は、プレイヤーキャラクター全員に適用されるっていうところよ。例(たと)えば、あるイベントであたしが判定をすることにして、その結果「ＭＰの上限が１つアップ」っていう具合になっても……ＭＰがあがるのは判定したあたしだけじゃなくて、シンジやファーストを含(ふく)めたプレイヤーキャラクター全員があがる寸法なのよ。

シンジ　そっか。じゃあ結果を見て、一番パラメーターのあがりそうなキャラクターを選べば……。

アスカ　うわ、最低。そんなやり方、ゲームじゃないじゃない。

シンジ　そ、そうかな……。

アスカ　当たり前よ。キャラクターも選択も、みんなで「このキャラクターだったらこうする」って感じで選びなさいよ。RPGなんだから。そーゆーしみったれ根性でプレイしたって、ゲームなんかおもしろくならないわ！

2．キャラクター紹介

それでは、ここでマルチプレイに登場するキャラクターたちを紹介しましょう。各キャラクターは以下のデータにそって紹介されています。

キャラクターデータの見方

●名前

能力値／ボディ、メンタル、テクニック、HP（エヴァの耐久値）、MP（シンクロ率）。

一般技能／キャラクターの得意とする技能。

戦闘技能／エヴァで戦闘するときの技能。

●碇シンジ（いかり　しんじ）
能　力　値／ボディ：7　メンタル：7　テクニック：8　HP：30　MP：15
一般技能／〈家事全般：4〉〈意志の強さ：－2〉
戦闘技能／〈接近戦：5〉〈遠距離戦：4〉〈カウンター：6〉

●綾波レイ（あやなみ　れい）
能　力　値／ボディ：5　メンタル：9　テクニック：8　HP：26　MP：13
一般技能／〈冷静な判断：5〉
戦闘技能／〈接近戦：4〉〈遠距離戦：4〉〈カウンター：5〉

●惣流・アスカ・ラングレー（そうりゅう　あすか　らんぐれー）
能　力　値／ボディ：6　メンタル：11　テクニック：9　HP：28　MP：14
一般技能／〈運動神経：3〉〈意志の強さ：3〉〈冷静な判断：－4〉
戦闘技能／〈接近戦：6〉〈遠距離戦：5〉〈カウンター：4〉

3．技能説明

■技能と欠点

技能には「一般技能」と「戦闘技能」の二種類があります。

この二種類の違いを簡単に説明するならば、一般技能はシンジ、レイ、アスカたち個人の技能。戦闘技能は、その彼らがエヴァに乗り込んだときの技能という感じでしょうか。

一般技能は、それぞれが個人としてもっているものなのでいつでも使うことができます。戦闘技能はエヴァに乗り込んでいるときの技能なので、当然エヴァに乗っているときしか使うことができません。

また、レベルがマイナスになっている技能はそのキャラクターが苦手(にがて)としている技能という意味になります。この苦手な事柄(ことがら)に対しては、当然判定にマイナス分のペナルティがついてしまうのです。

GMは、判定のときにどんな技能（または能力値）を使えばいいのかを判断し、それをプレイヤーに伝えてください。

アスカ　まぁ、注意する点は技能に二つの種別があるということだけね。説明を見ると、数値がマイナスになっているマイナス技能もちょっとは複雑に見えるかもしれないけれど……キャラクターシートには初めからそれらの計算が成された数値が書かれているから問題はないはずよ。だから、マイナス技能については「そういう考え方がある」とだけ覚えておけばいいわ。

シンジ　じゃあ、「一般技能」と「戦闘技能」の別だけ覚えておけばいいのか。

アスカ　それでＯＫ。「技能」はスタートブックに載っているとおりの存在で、「戦闘技能」は技能と基本的には同じだけど、エヴァに乗っている時にしか使えない技能。

レイ　判定する用具も、違うわ。

シンジ　と、いうと……。

アスカ　後で説明するけど、技能の判定には通常通りダイスを使うのよ。ただ、戦闘技能の判定にはトランプを使用するの。

シンジ　ああ、それでトランプが必要なのか。

アスカ　そう。じゃあ、そこらへんは技能の説明をした後においおい解説していくから。

●シンジの技能

・家事全般（テクニック：技能レベルと能力値の合計した値は12）
炊事、掃除、洗濯などの、家事全般にわたる技能です。第3新東京市に来る前からそうだったのか、それともミサトとの共同生活の中で鍛えられたのか……シンジは年齢のわりにはこの技能に優れています。

・意志の強さ（メンタル：技能レベルと能力値の合計した値は5）
自分の意志を貫き通し、相手の意志をねじ伏せるための技能です（まぁ、天性の部分が多いので、正確には技能とはいいづらいかもしれませんが）。
この技能があると、他のキャラクターと意見が対立したときに自分の主張を押し通すことができるのですが……シンジの場合はこの技能がマイナスなので、かえって「我が弱い」ということになってしまっています。

●レイの技能

・冷静な判断（メンタル：技能レベルと能力値の合計した値は13）
どのような状態でも平静さを失わず、冷静に状況を分析するための技能です。
この技能があると、他者からの挑発や精神的ゆさぶりなどにこの数値で抵抗することができたり、意見がぶつかり合ったりしたときに自分の主張を押し通すことができるようになります。

●アスカの技能

・運動神経（ボディまたはテクニック：技能レベルと能力値の合計した値は9または12）
文字どおり、飛んだり跳ねたりといった体を動かすことにつかわれる技能です。力を必要とする場合はボディを基準にした数値を、敏捷性や正確さを必要とする場合はテクニックを基準とした数値を使ってください。
・意志の強さ（メンタル：技能レベルと能力値の合計した値は15）
シンジの持っている技能とまったく同じです。ただし、アスカの方はシンジと違ってこれを長所として持っているので思う存分我をはることができます。

・冷静な判断（メンタル：技能レベルと能力値の合計した値は7）
レイの持っている技能とまったく同じです。ただし、アスカはこれを欠点としてもって
いるので、精神的ゆさぶりにはやや弱い面を持ち合わせていることになっています。

アスカ　以上があたしたち三人の技能説明。どの局面でどの技能を使うかを決めるのはG
Mよ。だから、GMをする人はこの技能のことをある程度は覚えておく必要があるわ。
シンジ　プレイヤーは覚えなくてもいいの？
アスカ　覚えておくにこしたことはないけれど……無理してまで覚える必要はないでしょ。
だって、テーブルトークRPGは役になりきるゲームだもの。そのキャラクターになるた
めに、頭に余分な負荷はかけない。これは基本よ。
シンジ　そうかな。ボクは役を演じるためには、それなりの情報を覚えておくべきだと思
うけど。
アスカ　……なんだか模範解答ってかんじの発言ね。マジメすぎない？
シンジ　そんなことないよ。アスカが軽すぎるんじゃないか。

アスカ　何ですって⁉
レイ　性格の違い。人それぞれね。

4. プレイのしかた

■トランプの役割

このゲームではエヴァに乗って戦闘する場合に限り、ダイスの代わりにトランプを使って判定します。トランプは、ジョーカーを除(のぞ)いた52枚を用意しておいてください。
トランプのスート（記号）はそれぞれ戦闘技能に対応しており、そのトランプの数字は戦闘技能に足されて判定に使われます。
攻撃が命中したときのダメージとなる数値も、判定に使われたカードの数値がそのまま使われることになります。詳(くわ)しくは、この後の戦闘方法の説明を読んでいってください。

アスカ　カードの意味と使われ方は3種類。まずはそれだけ覚えておいて。
シンジ　えーと……スートが戦闘技能に対応していること。カードの数値と戦闘技能のレ

ベルを足して判定に使うこと。
レイ そして、攻撃に成功したらトランプの数字がダメージになること。
アスカ そ。まずはそれだけ覚えておけばＯＫ。次から、そこらへんについて詳しく説明していくわよ。

■トランプの意味と数値

トランプに書かれている数値は、2～Kまでその意味のとおり。念のために書いておくと、10以降の絵札はＪ(11)、Ｑ(12)、Ｋ(13)となっています。
またＡ(エース)は「イベント発生カード」と呼ばれ、それぞれのキャラクターごとに異(こと)なったイベント、または効果を発揮(はっき)します。イベント発生カードについては、後の「イベント発生」を参照してください。
それぞれのスート（記号）は、次の戦闘技能に対応しています。
♠……このカードを使うと、接近戦を行なうことができます。接近戦を行ないたいけれどこのカードを持っていないという場合、数値は自動的に1となります。
♣……このカードを使うと、遠距離(えんきょり)戦を行なうことができます。遠距離戦を行ないた

いけれどこのカードを持っていないという場合、数値は自動的に1となります。

◇……このカードを使うと、カウンター攻撃を行なうことができます。カウンターを取りたいけれどこのカードを持っていないという場合、数値は自動的に1となります。

♡……このカードを使うと、消費したMPをカードの数値だけ元に戻す（もど）ことができます。ただしいくら回復するといっても、キャラクターが持っている元の数値を上回るということはありません。

アスカ　さっきも言ったけど、エヴァを使って戦闘するときは必ずそれに対応したカードを必要とするの。接近戦をしたかったら♠、カウンター攻撃をしたかったら◇を持っていないといけないって感じね。

シンジ　カードを持っていないと、すべての行動が1になっちゃうのか。

アスカ　まぁ、戦い方によっては1でもいいってやり方もでてくるでしょうけど……辛い（つら）戦いにはなるわ。この、トランプがらみの説明を続けていくわよ。

ださい。

■トランプの持ち数

トランプはゲーム前に配られます。ＧＭはカードをよく切って、プレイヤーに配ってください。

それぞれに配る枚数は、そのキャラクターがソロプレイを体験してきていればそのカード数＋３枚。ソロプレイをしていなければ５枚。ＧＭは使徒が必要としている分だけです。

残ったカードはまとめて裏返しにしてその場に置き、「山」としてあつかいます。カードをひく場合は、この「山」から引き出してください。

また、最初に配られたカードの中に「Ａ」が混(ま)じっていた場合はこれを山に戻し、よく切ってから他のカードと交換します。

ＧＭは使徒が必要とする枚数を持ち札(ふだ)として手元に置いておいてください。

アスカ　まずは持ち札の説明。マルチプレイだけを遊ぶ人は、単純に５枚のトランプを受けとるだけだから気にする必要はないでしょ。

レイ　注意するのは、ソロからの移行ね。

アスカ　……まぁ、そうね。ソロプレイを経てきたキャラクターは、その経過によって

いてね。カードを受けとったら、それを見て次のことを決めるのよ。

アスカ　それは後。「使徒」の項目で説明するから、ＧＭを担当する人はそっちも見てお

シンジ　ＧＭの「使徒が必要としている数」っていうのは？

に入れた「カード」の数に３を足した数が、最初にプレイヤーがもらえる数よ。

「カード」の項目に数値がついていたり、ＭＰやＨＰが上下していたりしているはず。手

■エヴァのオプションを選ぶ

　ゲーム開始前に、プレイヤーは自分のエヴァに装備する武器を次の武器リストの中から２つ選ぶことができます。武器には「接近戦用武器」「遠距離戦用武器」「防具」の３種類があり、これらの中から自分の手持ちカードにあいそうな武器を２つ選ぶのです。

　接近戦やカウンター攻撃は、これらのオプションを選ばなくても行動を起こすことができますが、遠距離戦はいくらカードがあっても武器を持っていない限り行動を行なうことができませんので、遠距離戦を行ないたい人は必ず一つは遠距離戦用の武器を選んでください。

　オプションを選んだら、キャラクターシートの『装備』の欄にそのデータを書き込みま

す。

■武器リスト

●接近戦用武器

「格闘(かくとう)」

使用回数：制限無　ダメージ：カードの数値±0

説明：格闘戦……いわゆる、殴(なぐ)る蹴(け)るといった攻撃方法です。この行動は武器を必要としないので、何度でも行なうことができます。

「プログレッシブ・ナイフ」

使用回数：制限無　ダメージ：カードの数値＋1

説明：本来ならば標準装備ともいうべき高震動粒子(こうしんどうりゅうし)装置付きのナイフです。攻撃に成功すると、その判定に出したカードの数値に1を加えた数値をダメージとして相手に与えます。

「ソニック・グレイブ」

使用回数：4　ダメージ：カードの数値＋3

説明：プログレッシブ・ナイフをグレイブ（竿状兵器）に改造したものです。攻撃に成功すると、その判定に出したカードの数値に3を加えた数値をダメージとして相手に与えます。

「スマッシュ・ホーク」

使用回数：3　ダメージ：カードの数値＋5

説明：プログレッシブ・ナイフをアックス（斧状兵器）に改造したものです。攻撃に成功すると、その判定に出したカードの数値に5を加えた数値をダメージとして相手に与えます。接近戦ではもっとも高い破壊力をもっていますが、広い斧状の刃を震動させているために長もちしないのが欠点といえるかもしれません。

●遠距離戦用武器

「パレット・ガン」

使用回数：6　ダメージ：カードの数値＋1

説明：劣化ウラン弾を電磁レールで撃ち出す銃です。扱いやすく、使用回数も高めですがプログレッシブ・ナイフと同程度の破壊力しかありません。攻撃に成功すると、

その判定に出したカードの数値に1を加えた数値をダメージとして相手に与えます。

「ポジトロン・ライフル」

使用回数：3　ダメージ：カードの数値＋5

説明：小型の陽電子砲です。攻撃に成功すると、その判定に出したカードの数値に5を加えた数値をダメージとして相手に与えます。

「大型ポジトロン・ライフル改」

使用回数：1　ダメージ：カードの数値＋15

説明：ラミエルを撃ち落としたものをエヴァが携帯できるように改良したものです。1発しか撃てず、威力も以前のものより低下しましたが、それでも弱い使徒なら一撃で粉砕できるパワーは健在。攻撃に成功すると、その判定に出したカードの数値に15を加えた数値をダメージとして相手に与えます。

●防具

「シールド」

使用回数：壊れるまで　HP：20
説明：以前にSSTOの低部装甲を流用して作った盾を、最初からエヴァ専用シールドとして開発しなおしたものがこのシールドです。エヴァがダメージを受けたとき、HP20まではこの盾がかわりにダメージを引き受けてくれます。累積ダメージが20を超えると盾は壊れます。

アスカ　以上がこのゲームで使用されるエヴァの装備。ゲーム開始前に、最初から持っている「格闘」以外の武器や防具を二つ、選ぶことができるのよ。

シンジ　あのさ……アスカ、使用回数とかダメージとかいった見慣れないパラメーターがあるんだけど。

アスカ　ああ、それね。使用回数はそのまま使用回数よ。その武器を使って判定したら、攻撃が成功したとしても失敗したとしても使用回数が一回減る。そして使用回数が0になったら、その武器はもう使えなくなるというワケね。

シンジ　ダメージは？

アスカ　たとえば、ポジトロン・ライフルの攻撃が成功したとしましょうか。そのとき相

手に与えられるダメージはカード＋5。これがポジトロン・ライフルの性能よね。で、このとき攻撃判定に♣の8のカードを使っていたら8＋5で13点のダメージを相手に与えられるってワケ。

シンジ　なるほど。

アスカ　これらの装備の中で例外といえるのはシールドね。この防具はダメージとかいったデータがないけれど、かわりに自分に来たダメージを引き受けてくれるの。けっこう重宝（ちょうほう）するわよ。あと、注意点は……

レイ　装備がなくなると、その攻撃ができなくなること。

アスカ　……人のセリフとらないでよ。

シンジ　まぁまぁ。

アスカ　まぁ、いいわ。注意点はまさしく「ない装備での攻撃はできない」ってこと。いくら♣を持っていても、遠距離専用武器がなければカードを出すことはできないってワケね。そこらへんをちゃんと考えて、武器を選ぶのよ。「大型ポジトロン・ライフル改」なんて威力（いりょく）はすごいけど、一発しか撃てないんだから。

シンジ　唯一（ゆいいつ）、使用制限がない装備がプログレッシブ・ナイフか。あとは格闘攻撃……。

アスカ　当たり前でしょ。格闘なんて、エヴァ本体を使って行なう攻撃なんだから。それじゃ、次は戦闘（せんとう）の判定にいくわよ。

■戦闘（せんとう）方法と戦闘技能の力関係

エヴァと使徒の戦闘（場合によってはエヴァ対エヴァもあるかもしれませんが）になったとき、例え（たと）使徒1体対エヴァ3体の戦いだとしても、戦闘の判定は必ず1対1で行なわれます。つまり、使徒対初号機が一回判定を行なったあとで使徒対弐号機、使徒対零号機というように続くのです。

このように1体対多数になったときはGMの左隣（どなり）から時計まわりの順に判定をしていってください。

戦闘の判定のやり方は次のとおりです。

①まずお互いに、手持ちのカードから攻撃に使うカードを選んで裏返しにして出す。
②両者がカードを出したら一斉（いっせい）に表に返して、次の結果に照らし合わせる。
・接近戦♠は遠距離戦♣に勝つ。
・遠距離戦♣はカウンター◇に勝つ。

・カウンター◇は接近戦♠に勝つ。
・出されたスートが同じものであった場合は戦闘技能とカードの合計値が高い方が勝つ。
・スートも合計値も同じであれば、純粋にカードの数値が高い方が勝つ。
③負けた方は、勝った方の攻撃によるダメージを受ける。カウンターが勝った場合は、相手が使ってきた攻撃方法のダメージがそのまま相手に跳ね返される。
④HPが0以下になったら負け。
　GMの左隣から右隣まで行動が終了したら1ターン終了となります。
アスカ　行動はGMの左隣からエヴァ1の行動↓エヴァ2の行動↓エヴァ3の行動↓そしてGM（使徒）の行動で1ターンよ。あ、これはプレイヤーが3人いたときの話。そして戦闘の基本は三すくみの方程式ってやつね。
シンジ　戦闘はいわゆる「ジャンケン」だね。
アスカ　……そうね。でもジャンケンと一緒にしちゃいけないところは、こっちの方がより高度な駆け引きを必要とするって部分よ。使っているのがトランプであるだけに「相手の手札を推測する」って部分が重要になっていくんだから。

シンジ　手札を推測って……そんなことできるの？

アスカ　簡単よ。……とはさすがに言えないけれど、ある程度は情報を整理できるの。いい？　トランプっていうのは枚数に限りがあるでしょ。だから、捨て札をもう一度山として構成しない限り、一度使われたカードは二度とでてこない。

シンジ　う、うん。

アスカ　これに自分の持っているカードや、教えてくれるんだったら他のプレイヤーのカード情報も見たりなんかすると……使徒であるGMがどんなカードを持っているか、絞り込んでいくことはできるわ。これはGMにしても同じことが言えて……プレイヤーは手札をモトにして装備を選んでいるはずだから、逆に装備から手札の傾向を推測することができる。

シンジ　うーん……なるほど。

アスカ　まぁ、そしたら後は駆け引きね。お互いに情報を絞り込んだ時点で、相手がどう動くかを予測するってワケ。だからファーストみたいに鉄面皮って、ゲームでは意外に有利かもしれないのよ。

シンジ　鉄面皮って……。

レイ　…………………………………………………………。

アスカ　まぁ、それ以前にこれだけ喋(しゃべ)らないキャラクターをどうプレイするかって方が大変かもしれないけどね。

■手持ちのカードが無くなった場合

手持ちのカードがすべて無くなり、MPを使ってもカードが補充できない（またはしたくない）場合、戦闘に関る数値はすべて「1」として判定します。

手持ちのカードが無くなったプロレイヤーは、捨て札の中から♠♣◇のカードを1枚ずつ抜き取り、手札として判定時に使用してください。この場合、カードに書いてある数値がどんなに大きくても、そのカードは「1」として扱われます。

何らかのイベントでMPが復活したり、GMの裁量(さいりょう)などで再びカードが補充できるようになった時は、捨て札から取った♠♣◇のカードを再び捨て札に戻してください。

シンジ　数値が全部1ってわかっているのに、何でわざわざカードを持つんだろう？

アスカ　あんたバカ？　カードを持ってないと、判定時に「カードを裏返しにして、互い

にどんな攻撃をするのか」っていう駆け引きができないじゃない。

シンジ　あ、そっか。

アスカ　そんなこともわからないなんて、ホントにバカね。

■ＭＰと♡の使い方

１回のターンが終了したら、次のターンに入る前に以下の行動から一つを選んで行動をとることができます。

①ＭＰを３点消費することによって山からカードを１枚引くことができる（重複可）。
②♡のカードを使うことにより、その数値と同じだけのＭＰを回復させることができる（重複不可）。
③ＭＰを１点消費することによってＨＰを２点回復させることができる。回復する対象は他のプレイヤーキャラクターのエヴァでも構わない（重複可）。
④ＭＰを15点消費することによって、装備を一つ新しいものに交換することができる。

また戦闘時にＭＰを使うことによって、次のどちらか一つの効果を上げることができま

す。

⑤ＭＰを1点消費することによって、カードの数値に＋3することができる（重複不可）。

⑥ＭＰを3点消費することによって、スートを自分の好きなものに換えることができる。

アスカ　戦闘に関する最後のルールはこれ。エヴァ対使徒の戦いだけを楽しみたいというプレイヤーは、ここまで読めばもういいわ。

シンジ　ＧＭは使徒を作るために読み進めなきゃいけないみたいだけれどね。

アスカ　ま、そうね。それで、この項目で注意すべき点は……①と③の重複可の使い方。ＭＰを消費することによって何らかの効果を及ぼすって仕組みだけど、ルールではＭＰ1点消費することによってＨＰ2点を回復とか書いてあるわ。

シンジ　うん。

アスカ　でも、だからといって自分の行動のときにＭＰを1点しか消費しちゃいけないかっていうとそんなことはなくて……例(たと)えばＭＰを一気に5点消費して、ＨＰを10点回復っていうのはアリなワケよ。これが、重複可っていうやつ。

レイ　つまり、ＭＰの消費量はプレイヤーに選ばせるということ。①で、ＭＰを15点消費

して5枚のカードを一度に補充することもできるわ。

シンジ　そうか。ここに書いてあるのはあくまでも「最低単位の数値」なんだ。

アスカ　そういうこと。あと、重複不可だけど⑤の使い方も魅力的よ。攻撃が成功すれば、MP1で相手に3点余計にダメージ与えられるんだから。

シンジ　⑤のMPは……戦闘結果が出たあとに消費してもいいのかな？　戦闘に勝ってから消費すればずい分楽になるとおもうけど。

アスカ　そりゃ、ズルでしょ。⑤も⑥も、MPを消費するのは判定前。つまりカードをめくる前に宣言するのよ。ったく、ホントにセコいんだから。

シンジ　ご、ごめん。

■イベント発生カードの効果

MPを使ってカードを引いたとき、そのカードがAであった場合は特殊な効果が発揮されます。Aを引いた場合はすぐにそのことをGMに伝え、次の表にしたがって行動してください。

・シンジの場合
♠のAを引いた……全員のHPが全快します。
◇のAを引いた……エヴァが5ターンの間暴走します。ダイスなどでGMが毎ターンランダムに目標を決め、その目標に10点のダメージを与えてください。
♡のAを引いた……自分のMPが全快します。
♣のAを引いた……装備を一つ、選び直すことができます。

・レイの場合
♠のAを引いた……自分のHPとMPが全快します。
◇のAを引いた……次のターンの攻撃判定に必ず「勝つ」ことができます。
♡のAを引いた……エヴァが5ターンの間暴走します。ダイスなどでGMが毎ターンランダムに目標を決め、その目標に8点のダメージを与えてください。
♣のAを引いた……自分のMPが全快します。

・アスカの場合

♠のAを引いた……エヴァが5ターンの間暴走します。ダイスなどでGMが毎ターンランダムに目標を決め、その目標に9点のダメージを与えてください。
◇のAを引いた……装備を2つとも選び直すことができます。
♡のAを引いた……自分のHPが全快します。
♣のAを引いた……装備を一つ選び直すことができます。

アスカ　ここで解説が必要そうなのは……やっぱり暴走かしら。
シンジ　そうだね。ちょっと解説が必要だと思う。
アスカ　えっと、暴走はカードを引いたターンから始まるわ。そして、GMが使徒と他のエヴァの中からダイスとかでランダムに目標を決めて攻撃。この攻撃は必ず命中する回避(かいひ)不能の攻撃よ。必ず8〜10点のダメージを受けてしまう。
シンジ　暴走したエヴァを攻撃することはできないのかな？　もちろん、そんなことはしたくないけど。
アスカ　他のエヴァが攻撃をしかけることはできるわ。その場合は普通に攻撃判定ができるけど……一回攻撃をしかけるたびに、やっぱり自動的に8〜10点のダメージを受ける。

攻撃判定で負けてダメージ食らって、さらにこの自動ダメージを食らったら最悪ね。ヘタすれば1発で沈むわ。

シンジ　と、いうことは……暴走したエヴァには手をださない方がいいのか。

アスカ　ええ。いちおう、細かい注意としては……暴走したエヴァの攻撃目標は、毎ターン決め直すこと。ランダムに決めるときのダイスの1～3で使徒、4～5で仲間のエヴァ、6でNERV本部って感じかしら。あ、あと装備を選びなおしたら使用回数も最初の数値にもどるってこともつけくわえておくわね。

■キャラクターの演技

キャラクターの演技についての制限は特にありません。GMがイベントを用意して、その上でそれぞれのキャラクターが動きまわります。

ただ、協調性に乏しいキャラクターたちをまとめるのはそれなりに大変な部分もありますので、ゲームに慣れないうちはソロプレイ同様の「三人共同生活」というシチュエーションで演技するといいでしょう。

またGMがイベントをうまく作れない場合も、すでに出来上がっている「TVのストー

リー」や「ソロプレイのイベント」などの素材を流用することによって比較的簡単に作成することができると思われます。

アスカ　まぁ、キャラクターを演じるのには特に規制をかぶせていないのよね。だから、何でもできるってワケ。

シンジ　何でもできるって言われても……そう言われたら、かえって何やっていいんだか分からなくなっちゃうんじゃないかな。

アスカ　そお？　なら、最初は「ＴＶではこうだったけど、あたしたちならこうだ！」っていう演じ方をお薦めするわね。

シンジ　何それ？

アスカ　だから、説明にも書いてあるでしょ。ＴＶのストーリーや、ソロプレイのイベントを流用するって。それと同じシチュエーションで遊んでみて、ＴＶではこうだったけど、テーブルトークでは違う行動をとらせてみようってやってみるのよ。

シンジ　なるほど。それなら簡単にシナリオがつくれるよね。

アスカ　簡単に、かどうかは知らないけどね。それが一番お手軽よ。そーねー、例えばソ

ロプレイのイベント1。

シンジ　綾波が、ボクたちの家にやってきたイベントだね。

アスカ　そう。コレなんかすごくマルチプレイにしやすい状況なのよ。例えばGMはファーストが誰のところで寝るかなんてところまで読まず、「……という事情で、ファーストが玄関に立っている」あたりからプレイを始めるとか。

シンジ　そうか。そうすると判定そのものも別のものになる可能性があるわけだ。

アスカ　そうよ。ソロプレイではファーストの寝床で紛糾したけど、マルチプレイでのこのイベントはそうならないかもしれない。例えば、別のもっと強烈なイベントが起こるとか……。

シンジ　例えば？

アスカ　アンタがファーストの入浴を覗いて、騒ぎになるとかいった具合よ。

シンジ　な、なんだよそれ？　ボクはアスカにだってミサトさんにだってそんなことしてないじゃないか。

アスカ　だから、例えば……の話よ。

レイ　でも、前に見たわ。

シンジ　（慌てててレイの口をふさいで）うわわわぁぁっ！　あ、綾波っ!!
アスカ　シンジ？
シンジ　な、なんでもないんだアスカ。さ、次の説明いこう！　さ、早くっ!!
アスカ　……シンジ、ファーストの入浴、覗いたことあるの？
シンジ　ふ、不可抗力だよ……あ、あわわ。
アスカ　なるほどねぇ……ねぇ、シンジ。
シンジ　は、はいっ！
アスカ　こういうシチュエーションになったとき、マルチプレイのあたしはどういう行動とるのが自然かしら？
シンジ　さぁ。……わ、わからないよ。
アスカ　そう。わからないの……答えはね、こうよ。「何てことすんのよ！　この、ケダモノぉっっ!!」
（パァンっ！）

■カード・ボーナス

キャラクターを演じているとき、キャラクターが次の行動を取ったとGMが判断した場合は、プレイヤーは山からカードを一枚引いて手札に加えることができます。
ただし、このボーナスを受けられるのはあくまでGMが「そのキャラクターにふさわしい行動をとった」と判断したときのみで、キャラクターの性格から大きく逸脱（いつだつ）した行動をとっているキャラクターに対してはこのボーナスを与える必要はありません。

・シンジの場合

他人と意見が対立したとき、自分の意見を押し通すことができた場合。

・レイの場合

他のキャラクターと、事務的会話以上のコミュニケーションをとることができたとき。

・アスカの場合

他人と意見がぶつかったとき、「命令」以外の状況でおとなしく身を引くことができたとき。

シンジ　（ほっぺたを押さえた状態で）何だか、簡単そうだね。

アスカ　甘い！

シンジ　え、何で？

アスカ　……これだから、あんたはバカシンジって呼ばれるのよ。いい、ボーナスをもらえるケースはあくまで「あたしたちらしく」プレイした場合のみ。シンジはこの女が、事務的、日常挨拶(あいさつ)的以上のコミュニケーションを他人ととるところを考えられる？

レイ　…………………………。

シンジ　いや、綾波は……前に、父さんに笑っていたところを見たことあるから。

アスカ　でも、シンジにはとってもらってないんでしょ？

シンジ　（以前、綾波の裸を見てしまったことを思い出して）い、いやっ……あのっ、あれってコミュニケーションというか、それとはちょっと違うというか……。

アスカ　……バカ。

シンジ　ご、ごめん。

アスカ　何でそこで謝(あやま)るのよ!?　まぁ、いいわ。つまりはそういうこと。事務的会話以上のコミュニケーションなんて、あたしなら「あんたバカ!?」っていうふうに簡単にとれるけど……。

シンジ　それって、コミュニケーション？
アスカ　立派なコミュニケーションよ。
シンジ　（以前に頬を叩かれたことを思い出して）すると、あれもコミュニケーション……に、なるのかな。
レイ　なんのこと？
シンジ　え？　あ、いや……何でもないんだ。
アスカ　それで……あたしなら、そういった行動をとれるけど、ファーストが「うふっ、シンジ君おはよう♡」なんて発言するとこ、想像できないでしょ？
シンジ　（想像しかけて）……うん。
アスカ　だから、簡単にもらえるボーナスだと思っちゃいけないのよ。一回のゲームを通して、全体で2枚～4枚も出ればいい方だと思わなきゃ。あ、あと自分のプレイに陶酔して「今のは芸術的プレイだった、ボーナスよこせ」ってGMに強要するようなヤツは最っ低ね。あくまで判断はGM。プレイヤーは「今のどうだった？」程度にとどめるべきだわ。
シンジ　意外に……奥が深いんだね。

■ＮＥＲＶ本部のＨＰ

シナリオによっては、ＮＥＲＶ本部が使徒の攻撃にさらされることもあるでしょう。
その場合、使徒は１時間につき１回、自ら持ち得る最大のダメージをＮＥＲＶにしかけてきます。この場合、使徒がカードを消費することはなく、常にカードの数値は５として扱ってください。
ＮＥＲＶ本部のＨＰは50で、これが０になるとＮＥＲＶ本部は壊滅したことになり、ゲームオーバーとなります。

アスカ　……これもまぁ、書いてあるとおりね。注意すべきとこは、この時使徒はカードを使う必要がないってことと、攻撃に使われる数値は常に５ってこと。
シンジ　つまり……どういうこと？
アスカ　つまり、仮にエヴァがポジトロン・ライフルを使ってＮＥＲＶ本部を襲ったとしたら、ポジトロン・ライフルの攻撃力はダメージ＋５。使われる数値が常に５なら、合計は10。すなわち、ポジトロン・ライフル装備のエヴァは５時間でＮＥＲＶ本部と第３新東京市を壊滅できるワケよ。

シンジ　……エヴァなら、そんなに時間をかけなくても壊滅できそうだけどなぁ。
アスカ　あんたバカ⁉　ＮＥＲＶ本部がそんなに簡単にやられちゃったらゲームになんないじゃないの。もーちょっと頭使いなさいよね。
シンジ　ご、ごめん。で、でもさ……ＭＡＧＩにとりついたような使徒ならどう判定するのかな？　それに、二度目に戦った使徒は20時間以上かけてジオフロントに侵入しようとしたし……。
アスカ　あんたって本っ当に融通のきかない男ね！　いい、テーブルトークのルールっていうのは『絶対』じゃないの。単純に物理破壊をしかけてくる使徒が相手じゃないときなんかは、自分でルールを多少いじったっていいのよ。
シンジ　そ、そうなの？
アスカ　そうよ！　さもなきゃ人間がゲームを遊んでるんじゃなくて、人間がゲームに遊ばれてるみたいになっちゃうじゃない。必要なのは意識と想像力、それに柔軟性ね。それがあたしのゲーム哲学よ‼
レイ　……でも、哲学は人それぞれだわ。
アスカ　ちょっと……そこでまぜかえさないでよ。

■HPが0になった場合

エヴァのHPが0になっても、キャラクターが死ぬわけではありません。ただし、一度HPが0になったエヴァは「すぐには修理できないほど壊(こわ)された」状態になるので、MPを使って復活させることはできなくなります。

エヴァの修理にどれくらいの時間がかかるか、またパイロットが負傷をおっていたりしないかはGMが判断してください。

アスカ　ここの最重要ポイントは「一度HPが0になったら、MPを使っても復活できない」ってところね。あとはGMがその場の状況を見て判断するべきことだから、一概(いちがい)にどうとは言えないわ。

シンジ　つまり、MPはケチケチせずに使ってしまえっていうことなのかな。

アスカ　それも一概には言えないわね。その場その場の状況、個人の思惑(おもわく)ってやつもあるもの。

シンジ　うーん、そうなのか。

■戦闘の終了とカードの補充

エヴァに乗っての戦闘は、次の条件のいずれかに該当したときに終了となります。

①目標（主に使徒）の殲滅、または撃退

②エヴァ全機の全滅、または撤退

①の条件で戦闘を終了しながら、そこでシナリオが終了しなかったら各プレイヤーは山からカードを5枚ずつ引き、装備も選び直すことができます。このときAを引いたなら、そのカードを山に戻して別のカードを持ち札とします。

消耗したＨＰの回復などは行なわれませんので、エヴァが損傷している場合は各自ＭＰを使って回復させていってください。

また、ＭＰはゲーム内の時間で1日たつごとに1点ずつ回復していきます。

アスカ　うーん……これは、特には説明の必要ないわね。

シンジ　うん。②になった時にはどうしようもないっていうのもあるし。

アスカ　まぁ、戦闘が終わったらなるべく早めに修理。そして装備の入れ替えをするべき

ね。

■ゲームの終了

このゲームは、次の条件のいずれかに該当したときに終了となります。

①GMの用意したシナリオが終了するとき
②エヴァが全滅したとき
③NERV本部が壊滅(かいめつ)したとき

アスカ ここも、特には説明の必要ないわね。プレイヤーがめざすは①の終了方法のみ、②と③は絶対回避(かいひ)しなきゃ。

シンジ 進んで②と③になろうなんて人、いないと思うけどな。

アスカ あたり前でしょ。さ、あたしたちの解説もいよいよ大詰め。ラストはGMパートよ!

5. GMパート

■使徒の作り方

何はともあれ、このゲームでは使徒がいないと戦いが始まりません（まぁ、エヴァ同士で戦うというのも一つの手ですが）。GMはゲーム開始前に、プレイに使う使徒を決めておいてください。

使徒を作成するにあたって決めなければならないデータは次のとおり。それぞれの解説を参照して、GMオリジナルの使徒を作っていってください。

●使徒のデータ

①名称

使徒の名称です。絶対に必要というデータではないので、考えつかない時は「不明」としてもよいでしょう。

②形態

使徒の形態です。人型・蛸型・円錐型……など、使徒の形態を決めておいてください。

③手持ちのカード数

使徒が始めから持っているカードの枚数です。プレイヤー人数×5枚くらいが基準となるでしょう。もちろん、それより多ければ多くなるほど「強い」使徒ということになります。

④接近戦闘のレベル・遠距離戦闘のレベル・カウンターのレベル

エヴァの同名戦闘技能と同じデータです。強さはエヴァを基準にし、それより強い弱いを決めるとよいでしょう。

⑤接近戦闘のダメージ・遠距離戦闘のダメージ

攻撃が命中したときのダメージ修正です。この数値が＋15を越えるとエヴァが一撃で破壊されてしまう可能性が出てきてしまいますので注意してください。

⑥HP・MP

HPとMPです。基準はHPがプレイヤー人数×25くらい、MPがプレイヤー人数×6くらいと考えればよいでしょう。もちろん、これより数値が高ければ頑丈な使徒、強い使徒というようになります。MPの使い方は、エヴァと同じです。

⑦その他特殊技能や弱点

使徒の特殊技能は様々です。ゲームバランスを大きく崩さない範囲でいろいろ考えてみるとよいでしょう。

アスカ　と、いうワケでラス前はあたしたちの敵、使徒の作り方！

シンジ　なんだか、解説したくないね。

アスカ　何言ってるのよ！　あたしたちが華々しく活躍するためには強い敵が必要なの。理想を言えばあたしたちと互角で、最後までハラハラドキドキの戦闘で、最後に僅差であたしたちが勝つ！　みたいな相手が理想ね。

シンジ　そんな、むちゃくちゃな。

アスカ　だから、そんなむちゃくちゃな使徒が一番理想的なのよ。まぁ、ワンポイントアドバイスとしては「トータル的にバランスを取れ」ってことかしら。

シンジ　トータル的？

アスカ　つまり、全体のバランスよ。強い使徒を作ろうと思って③も④も⑤も⑥も高い数値に設定されたら、とてもじゃないけどたまったもんじゃないわ。だからＨＰをあげるか

わりに持ちカード数を減らすとか、遠距離攻撃を強力にするかわりに接近戦を弱くするとか、そういったバランス感覚が大切ね。

シンジ　バランスか……。

アスカ　あとはGMに許された特権として、手持ちのカードをあらかじめ偏らせておくという方法でバランスを取る手段もあるわ。♠を多く取っておくとか、♣を多く取っておくとか……。

シンジ　それってインチキじゃないのかな？

アスカ　そんなことないわ。それは、ゲームのバランスを取るための一つの手段。いわば使徒の特徴の一つよ。

レイ　でも、それを卑怯と思う人もいるわ。

アスカ　そういう頭の硬いやつがいたら、やめりゃいいだけの話よ。かわりに手持ちのカード数を多くするとかしてね。

シンジ　……でも、このデータだとMAGIに侵入した使徒なんかのデータは再現できないよね。

アスカ　まぁ、⑦の「その他」ばっかりのデータができちゃうわね。でもそれはしょうが

ないわ。そういうオリジナル部分は各ＧＭが考えなきゃいけないことだもの。

シンジ　うーん、そうなのか。

アスカ　そうよ。次は使徒のサンプル・データで、その後がラストの解説。いくわよっ！

■使徒のサンプル・データ

これは、使徒を作りたいけれどゲームに慣（な）れていないからいまいちバランスが分からないという人のためのサンプル・データです。

初めてゲームを遊ぶ人、また使徒を作るヒマがなかったという人はこのデータを使用するか改造するかしてください。

ここにはプレイヤーが２人だった時用の使徒が２体、３人だった時用の使徒が３体用意されています。

①モルエル（２人プレイ用）

②人型

③９枚

④接近戦闘のレベル：3　遠距離戦闘のレベル：1　カウンターのレベル：4
⑤接近戦闘のダメージ：＋2　遠距離戦闘のダメージ：＋1
⑥HP：40　MP：10
⑦なし
備考：かなり弱く設定されている使徒です。エヴァ2体を相手にした場合、よほどカード運が悪かったりしない限りエヴァが負けることはないでしょう。

①バルシキエル（2人プレイ用）
②人型
③12枚
④接近戦闘のレベル：7　遠距離戦闘のレベル：1　カウンターのレベル：6
⑤接近戦闘のダメージ：＋7　遠距離戦闘のダメージ：＋1
⑥HP：52　MP：8
⑦なし
備考：手が4本ある使徒のイメージです。接近戦に強いデータを持っていますので、カ

ードも♠を6枚ほど（数値は2〜10程度の間）持っていた方がいいでしょう。もちろん、この場合の弱点はカウンター攻撃です。

①ミズゲルトルウス（3人プレイ用）
②平面
③14枚
④接近戦闘のレベル：1　遠距離戦闘のレベル：1　カウンターのレベル：1
⑤接近戦闘のダメージ：特殊　遠距離戦闘のダメージ：特殊
⑥HP：105　MP：0
⑦攻撃に勝った時のダメージ修正は、相手がその時使った武器と同じ。
備考：シンジを虚数空間に閉じ込めた使徒同様、影のみの存在です。あの使徒に比べてマシなのはエヴァの物理攻撃が効くということでしょうか。戦闘に負けると自分の装備のダメージが跳ね返ってくるうえ、HPも高いので結構やっかいな存在のはずです。

①エヴァ三号機（３人プレイ用）
②人型
③15枚
④接近戦闘のレベル：６　遠距離戦闘のレベル：６　カウンターのレベル：６
⑤接近戦闘のダメージ：＋９　遠距離戦闘のダメージ：＋２
⑥ＨＰ：90　ＭＰ：20
⑦なし。
備考：トウジが取り込まれたエヴァ三号機をデータ化したものです。見ればわかるとおり接近戦に強く、零号機や弐号機単体では勝負になりません。戦うのなら、やはり最低２体以上で挑（いど）むべきでしょう。

①フォズエル（３人プレイ用）
②円形
③18枚
④接近戦闘のレベル：１　遠距離戦闘のレベル：10　カウンターのレベル：５

⑤接近戦闘のダメージ：＋1　遠距離戦闘のダメージ：＋8
⑥HP：120　MP：10
⑦パレット・ガンのダメージは倍にして受けてしまう。
備考：高速で回転し、波動を打ち出してくるタイプの使徒です。この使徒は異様に高いHPを持っていますが、劣化(れっか)ウランに弱いためにパレット・ガンのダメージは倍にして受けてしまう弱点をもっています。この弱点とシナリオをからめることができたら、よりプレイをもりあげることができるでしょう。（例：使徒が旧原発(げんぱつ)に近寄ろうとしないとか）

■プレイの指針(ししん)

最後はプレイするにあたっての簡単なアドバイスです。
このゲームのプレイヤーキャラクターとなっているエヴァンゲリオンの登場キャラクターはなかなかに個性派ぞろい。よって、普段テーブルトークをプレイしている人ですら、最初は戸惑(とまど)いを感じるかもしれません。
特に、自分を強く主張しないシンジと、謎(なぞ)に包まれているレイは、自発的に行動する状

況を作らないと活躍する場がうまれないことでしょう。ですからＧＭはシナリオの方でもそれを考慮に入れ、シンジなら「頑張らないと学校（トウジやケンスケ）が危ない」とか、レイなら「碇司令の命令が降りた」などといった、キャラクターが自発的に動いて不自然でない状況を作ってあげてください。

それでも停滞しそうな気配なら最後の手段、使徒の登場です。深みにはまる前に、勢いで戦闘になだれ込ませてしまいましょう。

アスカ　と、いうワケで以上解説終わり！　任務終了ね!!

シンジ　うん。無事に終わって良かった。

アスカ　あたしに感謝しなさいよ。なんたってこの解説が成功したのはほとんど、あたしの力によるところが大きいんだから！

シンジ　そうだね。見直したよアスカ。こういうことやらせたらボクなんか全然かなわないや。

レイ　（パチパチパチパチ……と無表情のまま拍手をしている）

アスカ　だから、後は実際にプレイするユーザーの番よ！　あたしにこれだけ説明させた

んだから、たっぷり楽しみなさい!! あたしがいいたいことは以上っ。これで終わりね。
ホラ、二人ともシメの挨拶(あいさつ)っ。
シンジ あ、えーと……みなさんもそれぞれのエヴァンゲリオンを楽しんでください。
アスカ あんた、最後までつまらない挨拶ねぇ。
シンジ ご、ごめん。
アスカ ま、いいわ。ほらファースト、あんたも喋(しゃべ)りなさいよ。
レイ ……それじゃ、さよなら。
アスカ あんたも……しめの言葉くらいもーちょっと工夫(くふう)しなさいよっ!!

リファレンス

◆

武器リスト

●接近戦用武器

□**格闘**（使用回数：制限無）
　ダメージ：カードの数値±０

□**プログレッシブ・ナイフ**（使用回数：制限無）
　ダメージ：カードの数値＋１

□**ソニック・グレイブ**（使用回数：４／○○○○）
　ダメージ：カードの数値＋３

□**スマッシュ・ホーク**（使用回数：３／○○○）
　ダメージ：カードの数値＋５

●遠距離戦用武器

□**パレット・ガン**（使用回数：６／○○○○○○）
　ダメージ：カードの数値＋１

□**ポジトロン・ライフル**（使用回数：３／○○○）
　ダメージ：カードの数値＋５

□**大型ポジトロン・ライフル改**（使用回数：１／○）
　ダメージ：カードの数値＋15

●防具

□**シールド**
　使用回数：壊れるまで
　ＨＰ：20／○○○○○　○○○○○
　　　　　○○○○○　○○○○○

◆

マルチプレイデータ

■シンジの技能

● 家事全般
炊事、掃除、洗濯などの家事全般にわたる技能です。
● 意志の強さ
自分の意志を貫き通し、相手の意志をねじ伏せるための技能です。シンジの場合はこの技能がマイナスなので、かえって「我が弱い」ということになってしまっています。

■トランプの役割

♠……このカードを使うと、接近戦を行なうことができます。接近戦を行ないたいけれどこのカードをもっていないという場合、数値は自動的に1となります。
♣……このカードを使うと、遠距離戦を行なうことができます。遠距離戦を行ないたいけれどこのカードをもっていないという場合、数値は自動的に1となります。
◇……このカードを使うと、カウンター攻撃をおこなうことができます。カウンターを取りたいけれどこのカードを持っていないという場合、数値は自動的に1となります。
♡……このカードを使うと、消費したMPをカードの数値だけ元に戻すことができます。ただし、MPが元の数値を上回るということはありません。

■戦闘技能の力関係

● 接近戦♠は遠距離戦♣に勝つ。
● 遠距離戦♣はカウンター◇に勝つ。
● カウンター◇は接近戦♠に勝つ。
● 出されたスートが同じものであった場合は戦闘技能とカードの合計値が高い方が勝つ。
● スートも合計値も同じであれば、純粋にカードの数値が高い方が勝つ。

■MPと♡の使い方

※1回のターンが終了したら、次のターンに入る前に以下の行動から1つを選んで行動をとることができます。
● MPを3点消費することによって山からカードを1枚引くことができる(重複可)。
● MPを1点消費することによってHPを2点回復させることができる。回復する対象は他のプレイヤーキャラクターのエヴァでも構わない(重複可)。
● MPを15点消費することによって、装備を1つ新しいものに交換することができる。
● ♡を使うことで、その数値と同じだけのMPを回復させることができる(重複不可)。
※戦闘時にMPを使うことによって、次のどちらか1つの効果を上げることができます。
● MPを1点消費することによって、カードの数値に+3することができる(重複不可)。
● MPを3点消費することによって、スートを自分の好きなものに変えることができる。

■シンジのイベントカード(A)

♠のAを引いた……全員のHPが全快します。
◇のAを引いた……エヴァが5ターンの間暴走します。ダイスなどでGMが毎ターンランダムに目標を決め、その目標に10のダメージを与えてください。
♡のAを引いた……自分のMPが全快します。
♣のAを引いた……装備を一つ、選び直すことができます。

MAGIUS 新世紀エヴァンゲリオンRPG II

キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
碇シンジ

能力値

B：ボディ	7
M：メンタル	7
T：テクニック	8

		変動データ
HP：	30	
MP：	15	16 17

一般技能	レベル	関連技能	合計
家事全般	4	テクニック 8	12
意思の強さ	−2	メンタル 7	5

戦闘技能	レベル	関連カード	合計
接近戦	5	スペード	
遠距離戦	4	クラブ	
カウンター	6	ダイヤ	

◆

ソロプレイデータ

チェック	友好度	カード
①②③④⑤⑥⑦	レイ　1 2 3 4 5 6 7 アスカ　1 2 3 4 5 6 7	①②③④⑤⑥⑦

◆

マルチプレイデータ

■レイの技能

●冷静な判断
どのような状態でも平静さを失わず、冷静に状況を分析するための技能です。この技能があると、他者からの挑発や精神的ゆさぶりなどにこの数値で抵抗することが出来たり、意見がぶつかり会ったりしたときに自分の主張を押し通すことができるようになります。

■トランプの役割

♠……このカードを使うと、接近戦を行なうことができます。接近戦を行ないたいけれどこのカードをもっていないという場合、数値は自動的に１となります。
♣……このカードを使うと、遠距離戦を行なうことができます。遠距離戦を行ないたいけれどこのカードをもっていないという場合、数値は自動的に１となります。
◇……このカードを使うと、カウンター攻撃をおこなうことができます。カウンターを取りたいけれどこのカードを持っていないという場合、数値は自動的に１となります。
♡……このカードを使うと、消費したMPをカードの数値だけ元に戻すことができます。ただし、MPが元の数値を上回るということはありません。

■戦闘技能の力関係

● 接近戦♠は遠距離戦♣に勝つ。
● 遠距離戦♣はカウンター◇に勝つ。
● カウンター◇は接近戦♠に勝つ。
● 出されたスートが同じものであった場合は戦闘技能とカードの合計値が高い方が勝つ。
● スートも合計値も同じであれば、純粋にカードの数値が高い方が勝つ。

■MPと♡の使い方

※１回のターンが終了したら、次のターンに入る前に以下の行動から１つを選んで行動をとることができます。
●MPを３点消費することによって山からカードを１枚引くことができる(重複可)。
●MPを１点消費することによってHPを２点回復させることができる。回復する対象は他のプレイヤーキャラクターのエヴァでも構わない(重複可)。
●MPを15点消費することによって、装備を１つ新しいものに交換することができる。
●♡を使うことで、その数値と同じだけのMPを回復させることができる(重複不可)。
※戦闘時にMPを使うことによって、次のどちらか１つの効果を上げることができます。
●MPを１点消費することによって、カードの数値に＋３することができる(重複不可)。
●MPを３点消費することによって、スートを自分の好きなものに変えることができる。

■レイのイベントカード(A)

♠のAを引いた……自分のHPとMPが全快します。
◇のAを引いた……次のターンの攻撃判定に必ず「勝つ」ことができます。
♡のAを引いた……エヴァが５ターンの間暴走します。ダイスなどでGMが毎ターンランダムに目標を決め、その目標に８のダメージを与えてください。
♣のAを引いた……自分のMPが全快します。

MAGIUS 新世紀エヴァンゲリオンRPG II

キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
綾波レイ

能力値

B：ボディ	5
M：メンタル	9
T：テクニック	8

		変動データ
HP：	26	
MP：	13	

一般技能	レベル	関連技能	合計
冷静な判断	5	メンタル 9	14

戦闘技能	レベル	関連カード	合計
接近戦	4	スペード	
遠距離戦	4	クラブ	
カウンター	5	ダイヤ	

ソロプレイデータ

チェック	友好度	カード
①②③④⑤⑥⑦	シンジ 1 2 ▽3 4 5 6 7 アスカ 1 2 △3 4 5 6 7	①②③④⑤⑥⑦

◆

マルチプレイデータ

■アスカの技能

● 運動神経
文字どおり、飛んだり跳ねたりといった体を動かすことにつかわれる技能です。力を必要とする場合はボディを基準にした数値を、敏捷性や正確さを必要とする場合はテクニックを基準とした数値を使ってください。
● 意志の強さ
自分の意志を貫き通し、相手の意志をねじ伏せるための技能です。
● 冷静な判断
どのような状態でも平静さを失わず、冷静に状況を分析するための技能です。ただし、アスカはこれを欠点としてもっているので、精神的ゆさぶりにはやや弱い面を持ち合わせていることになっています。

■トランプの役割

♠……このカードを使うと、接近戦を行なうことができます。接近戦を行ないたいけれどこのカードをもっていないという場合、数値は自動的に１となります。
♣……このカードを使うと、遠距離戦を行なうことができます。遠距離戦を行ないたいけれどこのカードをもっていないという場合、数値は自動的に１となります。
◇……このカードを使うと、カウンター攻撃をおこなうことができます。カウンターを取りたいけれどこのカードを持っていないという場合、数値は自動的に１となります。
♡……このカードを使うと、消費したMPをカードの数値だけ元に戻すことができます。ただし、MPが元の数値を上回るということはありません。

■戦闘技能の力関係

● 接近戦♠は遠距離戦♣に勝つ。
● 遠距離戦♣はカウンター◇に勝つ。
● カウンター◇は接近戦♠に勝つ。
● 出されたスートが同じものであった場合は戦闘技能とカードの合計値が高い方が勝つ。
● スートも合計値も同じであれば、純粋にカードの数値が高い方が勝つ。

■MPと♡の使い方

※１回のターンが終了したら、次のターンに入る前に以下の行動から１つを選んで行動をとることができます。
● MPを３点消費することによって山からカードを１枚引くことができる(重複可)。
● MPを１点消費することによってHPを２点回復させることができる。回復する対象は他のプレイヤーキャラクターのエヴァでも構わない(重複可)。
● MPを15点消費することによって、装備を１つ新しいものに交換することができる。
● ♡を使うことで、その数値と同じだけのMPを回復させることができる(重複不可)。
※戦闘時にMPを使うことによって、次のどちらか１つの効果を上げることができます。
● MPを１点消費することによって、カードの数値に＋３することができる(重複不可)。
● MPを３点消費することによって、スートを自分の好きなものに変えることができる。

■アスカのイベントカード(A)

♠のAを引いた……エヴァが５ターンの間暴走します。ダイスなどでGMが毎ターンランダムに目標を決め、その目標に９のダメージを与えてください。
◇のAを引いた……装備を２つとも選び直すことができます。
♡のAを引いた……自分のHPが全快します。
♣のAを引いた……装備を１つ選び直すことができます。

MAGIUS 新世紀エヴァンゲリオンRPG II

キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
惣流・アスカ・ラングレー

能力値

B：ボディ	6
M：メンタル	11
T：テクニック	9

HP：	28
MP：	14

変動データ

一般技能	レベル	関連技能	合計
運動神経	3	ボディ6	9
運動神経	3	テクニック9	12
意思の強さ	3	メンタル11	14
冷静な判断	−4	メンタル11	7

戦闘技能	レベル	関連カード	合計
接近戦	6	スペード	
遠距離戦	5	クラブ	
カウンター	4	ダイヤ	

ソロプレイデータ

チェック	友好度	カード
①②③④⑤⑥⑦	レイ 1 2 3 4 5 6 7 (▽ 2) シンジ 1 2 3 4 5 6 7 (△ 2)	①②③④⑤⑥⑦

富士見
DRAGON BOOK
(227)

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ
使徒接近！

●
平成9年5月30日　初版発行
●
著者＝泥士朗／深海工房
発行者＝福田全孝
●

発行所＝富士見書房
東京都千代田区富士見1-12-14
電話　営業部　03(3238)8531
　　　編集部　03(3238)8588
〒102　振替　00170-5-86044
印刷所＝旭印刷
製本所＝大谷製本
装幀者＝DESIGN STUDIO WIDE
PRINTED IN JAPAN
ISBN4-8291-4335-5 C0176

富士見ドラゴンブック

MAGIUSスタートブック

富士見書房編

アニメやコミックスに登場するヒーローみたいにかっこよく活躍してみたいファンタジー小説の主人公みたいに胸踊るような冒険を経験したい――そう考えたことはありませんか？そんなあなたの思いをかなえてくれるのが、「ＭＡＧＩＵＳ」なのです。ひとつの基本ルールから広がる無限の可能性……　いま、ＲＰＧの新しい世界が始まります。

富士見ドラゴンブック

魔法少女プリティサミーRPG

泥士朗／実験室

ＴＶアニメの『魔法少女プリティサミー』がＲＰＧになって登場だ！　一人で遊べるソロプレイと、二人で遊ぶ対戦ＲＰＧを収録。キミはサミーとなって、ミサのわるだくみを解決し“ジェミニの天秤”を元に戻すのだ。サミーvs.ミサの対戦ゲームは、テレビのノリをリアルに再現。白熱の魔法バトルがいま始まる！

「魔法少女プリティサミーＲＰＧ」をプレイするには、「MAGIUSスタートブック」が必要です。

カバー原画/長谷川眞也
仕上げ/アートミック

富士見ドラゴンブック
13-21
¥580
新世紀エヴァンゲリオンRPG II 使徒接近!
泥士朗/深海工房
富士見文庫

9784829143353
1920176005809
ISBN4-8291-4335-5
C0176 ¥580E
定価:本体580円(税別)

ひとつのルールで無限の可能性……それが

人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』がRPGになって登場だ。キミは、エヴァのパイロットとなって、第3新東京市で巻き起こる出来事を解決していくのだ。ミサトたちと過ごすハチャメチャな生活から、使徒とのダイナミックな戦闘まで、エヴァンゲリオンの魅力がぎっしり。さあキミだけのエヴァを体験しよう!

「新世紀エヴァンゲリオンRPG II」をプレイするには「MAGIUSスタートブック」が必要です。

ひとつのルールで無限の可能性……それが

シリーズ

①MAGIUSスタートブック
②五竜亭RPG 五竜亭の大騒動!
③モンスターメーカー学園RPG 学園祭編
④スレイヤーズRPG ナーガ様といっしょ♡
⑤天地無用! RPG 天地争奪戦
⑥ロケットガールRPG
⑦蓬莱学園RPG 蓬莱83分署
⑧スレイヤーズRPG だんぢょん大作戦!
⑨サイレントメビウスRPG
⑩セイバーマリオネットJ-RPG ぼくだけのアリシア
⑪天地無用! RPG 騒動無用!
⑫それゆけ! 宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG ゲットレディ、GO!
⑬新世紀エヴァンゲリオンRPG 決戦! 第3新東京市
⑭天地無用! in LOVE RPG
⑮スレイヤーズRPG 入門! リナの魔法教室
⑯天地無用! 漂流記 MAGIUS天地無用! RPGリプレイ集
⑰ナーガ様がいっぱい MAGIUSスレイヤーズRPGリプレイ集
⑱スレイヤーズRPG 聖王都あとべんちゃあ
⑲魔法少女プリティサミーRPG
⑳MAZE☆爆熱時空RPG
㉑新世紀エヴァンゲリオンRPG II 使徒接近!

ひとつのルールで
無限の可能性……それが

MAGIUS

Interface for Universal System

Multiple Assignable Game

識別信号"青"
忍び寄る使徒の正体は

シンクロテスト中に突如あらわれた使徒の反応
混乱する事態のなか、ミサトがくだした決断とは？
TVアニメにはない、未体験のストーリーがキミを直撃！

富士見ドラゴンブック 定価：本体580円（税別）

MAGIUS

富士見文庫

冒険者の指定席

RPGの記事満載

富士見書房の雑誌

月刊ドラゴンマガジン
DRAGON
MAGAZINE
ソード・ワールドRPGリプレイ
ソード・ワールドRPGシアター

季刊RPGドラゴン
GAMES FOR NEW AGE
RPGドラゴン
ケイオスランド・ワールドガイド
バトルテック/シャドウラン
MAGIUS その他

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ 使徒接近

5月の新刊！

■富士見ファンタジア文庫

無責任三国志①
謀略トライアングル
吉岡 平　イラスト/平田智浩

四代目“無責任男”は誰の手に！ 今、“無責任男”の座をかけた三人の若者の闘いが始まる!!

魔法少女プリティサミー
平行世界編
黒田洋介　イラスト/羽音たらく

清音星人襲来！ 迫りくる危機にW(ダブル)サミーの拳がうなる!!

ソード・ワールド・ノベル
混沌の大地Ⅱ
清松みゆき　イラスト/狭霧光明

いよいよ“大王”の勢力圏に足を踏み入れたプライアたち。激闘必至!!

魔法学園LUNAR！

杉谷 祐　イラスト/窪岡俊之・今掛 勇

半熟未満の新入生たちは、忍び寄る魔族の陰謀から魔法学園を守ることができるか!?

必殺 お捜し人3
妖精の奇蹟
小林めぐみ　イラスト/ひさいちよしき

い、家が盗まれた!? 捜し屋ウィルの出番だ。大好評の必殺 お捜し人シリーズ第3弾!!

マリオン&Co.
黄金郷(エルドラード)に手を出すな
新城十馬　イラスト/村田蓮爾

地球はあたしのデッカイ遊び場！ 爆弾娘マリオン、世界を駆ける!!

■富士見ドラゴンブック

MAGIUS
MAZE☆爆熱時空RPG
あかほりさとる・監修
たのあきら/F.E.A.R.・著

MAGIUS
新世紀エヴァンゲリオンRPG Ⅱ
使徒接近！
泥士朗/深海工房

ドラゴンマガジンコレクションSP

魔法少女プリティサミーアニメコミック③
ドラゴンマガジン編集部編

アニメコミック セイバーマリオネットJ 参
ドラゴンマガジン編集部編

セイバーマリオネットJ フィルムブック③
ドラゴンマガジン編集部編

角川書店の本

■ドラゴンコミックス

黒髪のキャプチュード⑥
見田竜介
A5判・定価：本体880円（税別）

6月2日発売予定

強敵を倒し聖母に迫るキャプチュード。だが聖者の攻撃はキャプの友人へ向けられた!!

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区富士見1-12-14

富士見書房編集部

「富士見ドラゴンブック」係　行

住　所	〒		
名　前		(男・女)	歳
職　業 (学校名)		TEL	

●このアンケートをご返送くださった方の中から年1回抽選の上、100名様に記念品として小社オリジナルグッズを差し上げます。発表は発送をもってかえさせていただきます。ぜひご返送ください。

富士見ドラゴンブック愛読者カード

ご購読いただきありがとうございます。下記のアンケートにお答えください。今後の企画の参考にさせていただきます。

この本のタイトル	

●この本を何で知りましたか？

1. 新聞・雑誌を見て（誌名：　　　　　　　　　　　　　　）
2. 書店で見て　3. 人に勧められて
4. その他（　　　　　　　　　　　　　　）

●お買い求めの動機は？

1. ゲームデザイナーが好きだから　2. カバー（イラスト）がよいから
3. 原作、ジャンルが好きだから　4. 遊んでみて面白かったから
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　）

●RPGをプレイしたことがありますか？

1. ある（月に　　　回くらい）　2. ない

●雑誌「ドラゴンマガジン」を購読していますか？

1. 毎号　2. 時々　3. いいえ

●雑誌「RPGドラゴン」を購読していますか？

1. 毎号　2. 時々　3. いいえ

●どんなジャンルのRPGが好きですか？（複数解答可）

1. ファンタジー　2. SF　3. ホラー・伝奇　4. サイバーパンク
5. スポーツ　6. ミステリー　7. 学園モノ　8. 歴史、時代モノ
9. その他（　　　　　　　　　　　　　　）

●あなたがRPGとしてリリースして欲しいタイトル（作品名、ジャンルなど）をお教えください。

（　　　　　　　　　　　　　　）

●この本についてのご意見・ご感想をお書きください。